Spiel Box

Nr. 1, Febr./März 1985 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

PREISRÄTSEL

Aus Hunderten von Würfeln ist hier eine kleine Spielstadt aufgebaut: Das soll zeigen, wie wichtig der Würfel für jedes Spiel ist. Deswegen wurde ja auch jüngst die „Deutsche Würfelgesellschaft" gegründet. Wer die Würfelstadt betrachtet, stellt fest, daß an dieser Stadt etwas grundfalsch ist. Was ist das? Aus den richtigen Einsendungen werden die Gewinner wertvoller Spielpakete ausgelost. Einsendeschluß: 25. Februar 1985.

Spieleszene:
Neues aus Frankreich und Belgien

Werbespiele:
Ein unbeachteter Markt

Spieleautor:
Sid Sackson – 130 Spiele und kein Ende

Weiter:
Asienspiele, Büchermarkt, Besser Spielen, Denkspiele... Rätsel,

Wie schön ist doch die Würfelstadt, obwohl sie etwas Falsches hat

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

Würfeln ist "in". Und Würfeljack bietet die große Auswahl an Würfelspielen und Würfelzubehör.

Der Würfeljack ist das Symbol für Qualität bis in's Detail.
In den grünen Würfeljack-Verpackungen finden Sie vom handgearbeiteten Lederwürfelbecher bis hin zur Würfelspielesammlung mit über 80 Spielmöglichkeiten alles, was Sie außer Glück sonst noch zum Würfeln brauchen.

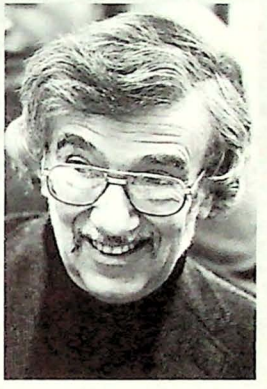
FX SCHMID

Qualität und Ideen seit 1860

F. X. Schmid, Vereinigte Münchener Spielkartenfabriken GmbH & Co. KG, Bachstr. 17, D-8210 Prien/Chiemsee

INHALT

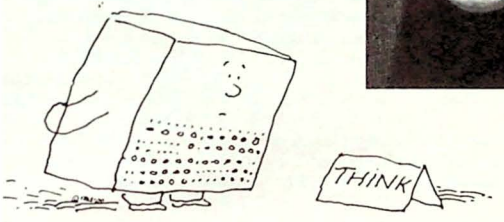
Asiatische Brettspiele üben einen ganz besonderen Reiz aus. Ab Seite 24 stellen wir Ihnen die wichtigsten vor.



Sid Sackson gehört zu den erfolgreichsten Spieleerfindern überhaupt. Aus Anlaß der 2. Deutschen Spielertage kam er nach Essen. Neues vom Meister **ab Seite 14.**

Was esvon der Spieleszene in Frankreich und Belgien zu berichten gibt, können sie **ab Seite 8** *lesen.*

Werbe- oder Promotionsspiele sind nur schwer zu bekommen. **Ab Seite 62** *erfahren Sie mehr über diese Spiele.*



Vorspiel/Leserbriefe	Hausmitteilungen, Kritik, Anfragen und Informationen	4
Spielwelt	Nachrichten aus der Szene	6
Länderbericht	Spieleszene Frankreich und Belgien	8
Österreich/Schweiz	Was gibt's neues von den Nachbarn?	13
Sid Sackson	Portrait eines ungewöhnlichen Mannes	14
Bodo	Fortsetzungsabenteuer für Sie!	18
Patience	Ein neuer Streßkiller!	22
Spiele aus Asien	Xiangqi, Shogi, Go	24
SpielBox-Interview	Alex Randolph über Frauen und Spiele	29
Spielbesprechungen	Heimlich & Co., Palaver, Dr. Futsch, Kippling, Scorpion, Pente und Tiere im Wald	33
Spiel zum Herausnehmen	Rendezvous – von SpielBox-Lesern entwickelt	
Besser spielen	Metropolis-Variante	39
Spielwiese	Neues aus Nah und Fern	45
Computerspiele	Sechs Rezensionen	48
Buchbesprechungen	Sherlock Holmes, Kartenspiele der Welt, Bücherwiese	53
Falk Keuten	Ein Lehrer, der gern spielt	59
Werbespiele	Ein kaum beachteter Markt	62
Denkspiele/Aufgaben	Neue Knobeleien und Go, Mühle, Twixt	65
Lösungen/Impressum	Auflösungen aus diesem Heft und der Preisaufgaben aus Heft 4/84	72
Endspiel	Notizen und Anekdoten aus dem Umfeld der SpielBox	74

Vorspiel

Auf ein Neues

Es allen recht zu machen, ist bekanntlich ein nahezu unmögliches Unterfangen. Besonders gilt diese Binsenweisheit in Kreisen der Spielerszene. Das Beispiel der 2. Deutschen Spielertage, die von der *Spielbox* vom 12. bis 14. Oktober in Essen veranstaltet wurden, spricht Bände. Es gab und gibt sie immer noch, diese ständigen Nörgler, die, anstatt selbst etwas in die Hand zu nehmen, lieber erst einmal loswettern. Da war von einer „unausgegorenen Geschichte" die Rede und von einem „Modell, das ganz sicher nicht funktioniert".

Die 13 000 Besucher teilten diese Meinung überhaupt nicht, ebenso nicht die vielen Spieleerfinder und -produzenten, die in Essen einem interessierten Publikum ihre Spiele vorstellen konnten. Das Echo in den Medien war dementsprechend groß.

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Konstruktive Kritik ist immer notwendig, um aus einer guten Sache eine noch bessere machen zu können.

Darum geht es nicht. Es geht vielmehr um sogenannte (oder selbsternannte?) Insider, die schon vor den ersten Spielertagen 1983 das ganze Unterfangen in Grund und Boden schrieben. Diese Personen mußten nun zusehen, wie der Zug ohne sie abfuhr. So gab es dann hinterher einige „beleidigte Leberwürste", die einfach nicht verstehen konnten, daß es auch ohne sie lief. Und gar nicht so schlecht, wie sich zeigte.

Schade ist es, daß man lieber Tauziehen spielt, als am selben Strang zu ziehen: Das Spielen nämlich zu popularisieren.

Merkwürdig ist es ebenfalls: Spieler sollten doch eigentlich gelernt haben, auch einmal einen Mitspieler zum Zug kommen zu lassen. Doch schlechte Verlierer muß es wohl immer geben.

Wie dem auch sei: Die 3. Deutschen Spielertage werden vom 25. 9. bis 29. 9. 1985 wieder in Essen stattfinden. Nicht nur wir freuen uns darauf. Wie gut, daß die wirklich Spielinteressierten dominieren, und nicht etwa einige wenige ‚Päpste' mit einem anscheinend erheblich angeknacksten Selbstbewußtsein.

Helt Steuer

Redaktion Spiel Box
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Spieleautoren-Wettbewerb

Zum Wettbewerb *Erfinden Sie ein Spiel!*

In der Tat sind eine ganze Reihe von optisch äußerst ansprechenden Spielen eingegangen. Sie haben mit Ihrer Aktion also entsprechende Resonanz gefunden. Ebenfalls gut ist Ihre Idee, eine weitere oder mehr Runden zum Spieleerfinden folgen zu lassen.

Ein Wermutstropfen aber in der Form, daß dieser ganze Wettbewerb eigentlich für Laien ausgeschrieben war. Ohne den beiden Sieger-Autoren die Anerkennung für ihre Leistung absprechen zu wollen, muß doch kritisch angemerkt werden, daß hier zumindestens „Semi-Profis" am Werk waren – siehe *Dodge City*.

Wie will man bei dieser Art Wettbewerb die Grenze ziehen? Entweder Laien (und so war es anfänglich zu verstehen) oder Teilnahme jedes beliebigen Autors – dann bleiben die Amateurerfinder (in diesem Fall der spielinteressierte Durchschnittsleser Ihres Magazins) auf der Strecke.

Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Ich selbst habe an dem Wettbewerb nicht teilgenommen.

Michael Hammerschmitt
6053 Oberhausen

Der Spieleautoren-Wettbewerb war ganz bewußt nicht auf reine Amateure beschränkt. Wo wollte man auch die Grenze ziehen? Jemand, der erst ein einziges Spiel – und dieses noch dazu im Eigenverlag – publiziert hat (und das galt zum Zeitpunkt des Wettbewerbs für die beiden Autoren des Siegerspiels), ist sicherlich kein „Profi". Daß auch absolute Neulinge eine Chance haben, beweist das Spiel zum Herausnehmen in diesem Heft, das ebenfalls aus dem Wettbewerb stammt.

Wenn auch viele Spiele von der Optik her bestechend waren, mußte unsere Jury doch leider immer wieder feststellen, daß sie im Spielablauf oft nicht befriedigten. Andererseits gab es manch primitiv angefertigtes Spiel, das eine faszinierende Idee enthielt. Die graphische und auch die textliche Gestaltung waren keine Kriterien bei der Beurteilung der Einsendungen. Auch die in diesem und dem letzten Heft veröffentlichten Einheft-Spiele wurden vom SpielBox-Team überarbeitet. Wir meinen deshalb, daß unter diesem Gesichtspunkt auch Laien reelle Chancen haben, sich gegen erfahrene Spiele-Autoren durchzusetzen. RED.

Vorschulspiele

Nach dem Studium der letzten *Spielbox* habe ich mich doch geärgert, daß ich nicht nach Essen zu den Spielertagen gekommen bin. Ihrem Bericht zufolge, muß es dort ja toll gewesen sein. Schade, aber beim nächsten Mal bin ich sicherlich dabei!

Ich habe noch ein Anliegen: Wie wäre es, wenn Sie einmal etwas über Vorschulspiele bringen könnten? Ich bin Erzieherin und habe deshalb ein großes Interesse an diesem Bereich.

Karin Bille
2300 Kiel

Ein wenig Geduld noch! Wir haben einen Artikel über Spiele aus dem Vorschulsektor in Planung. RED.

Enttäuschung

Von der letzten *Spielbox* war ich doch etwas enttäuscht. Zwar ist sie wieder rundherum gelungen, nur einige wesentliche Dinge stören mich schon. Der Klops mit *Diplomacy* und Marokko ist stark. Leider kam im Bericht über die Spielertage die Stimmung dort überhaupt nicht rüber. Mir auf jeden Fall haben diese Tage wieder sehr viel Spaß gemacht. Es ist toll, wieviel Spiele man dort kennenlernen kann, wieviele interessante Typen man dort trifft und überhaupt die dufte Atmosphäre!

Ein weiterer Punkt in der *Spielbox* fiel mir mal wieder auf. Warum haben bei Spielebesprechungen die großen Verlage immer einen Bonus? Schönes Beispiel hierfür ist die Besprechung der Kinderspiele in der Spielwiese. Es wundert mich sehr, daß auch gerade die langjährigen Spielebesprecher nicht eine Wende einleiten. Es kann doch der Szene nur helfen, wenn wir viele gute Verlage haben. Mit schlechten oder weniger guten Besprechungen erreicht man dieses Ziel nicht!

So staune ich nach wie vor, daß keiner der Spielerezensenten Ravensburg bei *Metropolis* auf eine wichtige Unterlassung hingewiesen hat. Mit Klebeschildchen wären die einzelnen Gebäude sehr einfach zu identifizieren und durch eine weitere Markierung wäre zu erkennen, ob dieses Gebäude mit mehreren zu errichten ist.

S. Kübler
5657 Haan

Carrom-Läden

Zu Ihrem *Carrom*-Artikel: Die Liste der Bezugsadressen sollte ergänzt werden:

- alle Dritte Welt-Läden
- TEAM-Versand GmbH, Postfach 4006, 4500 Osnabrück (69,– DM)
- Spiele Textor 60, Textorstr. 60, 6000 Frankfurt 70

Dankmar Lange
4500 Osnabrück

Vielen Dank für diesen Hinweis. Es ist oftmals sehr schwierig, eine vollständige Liste über alle Bezugsquellen zu erstellen. Bei dieser Gelegenheit auch noch ein Nachtrag:

Im Spielbox-Sonderheft zu den Spielertagen brachten wir einen Artikel über Tarock. Viele Leser riefen bei uns an und wollten wis-

Nur zwei der abgebildeten 15 Figuren sind identisch. Welche sind es? Nur nicht verwirren lassen!

sen, wo man Tarock-Karten bekommt. In der Bundesrepublik werden viele Tarock-Karten von der Firma F. X. Schmid, 8210 Prien/Chiemsee, Bachstr. 17 hergestellt bzw. vertrieben. Wer also Schwierigkeiten hat, an seinem Heimatort richtige Tarock-Karten zu bekommen, sollte sich direkt an die Firma wenden. RED.

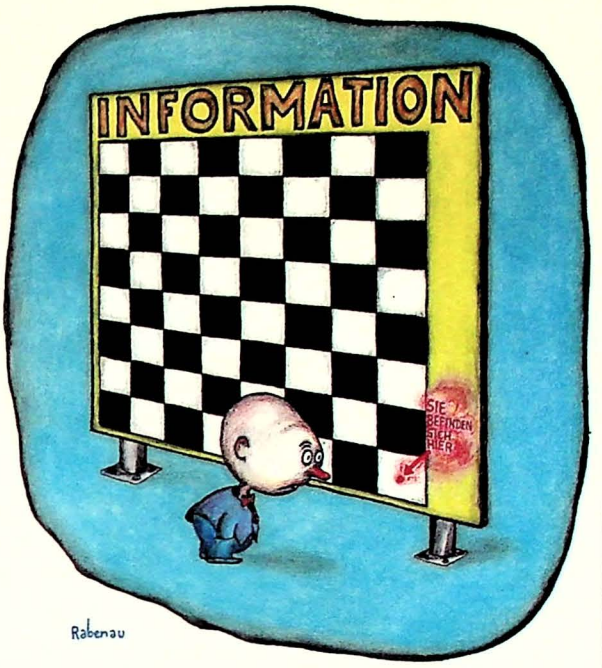
Nicht zu finden

In der Spielbox 4/83 wurde das Spiel *Giganten* getestet. Freudig erregt, wie es sich für eine Spielernatur gehört, bin ich in ein Spielwaren-„spezial"-Geschäft gerannt! Und wie das so mit den Verkäufern oftmals so ist: „. . . haben wir nicht, kennen wir nicht!" Ich habe mir dann eine Kopie des bewußten Testes gemacht, um zu beweisen, daß es dieses Spiel gibt. Wieder ins nächste Geschäft. Jedoch weit gefehlt. Niemand konnte weiterhelfen. Von *Giganten* keine Spur.

Reinhard Gieske
5024 Pulheim 2

Wir haben uns bei der Firma Carlit *in der Schweiz erkundigt. In der Bundesrepublik wird Giganten von der Firma Das Spiel, Claus Voigt, Rentzelstr. 4, 2000 Hamburg 13 vertrieben.*
Sie haben aber ein generelles Problem angesprochen. Häufig erfahren wir von unseren Lesern, daß gewisse besprochene Spiele nur sehr schwer zu bekommen sind. Um die Suche in Zukunft etwas zu erleichtern, hier eine Liste von Spieleversendern, die allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt:

Agentur Vielfalt (Spiele zu den Themen Frieden, Ökologie, Entwicklungshilfe etc.), 5300 Bonn 3, Dixstr. 5a; Arbeitsstelle für neues Spielen (kooperative Spiele), 2800 Bremen 1, Am Dobben 100; Das Spiel (in- und ausländische Spiele aller Art), Adresse s. o.; Edition Perlhuhn, (bekannteste deutsche Autorenedition), 3400 Göttingen, Föhrenweg 11; Europa Hobbies (größter Anbieter von ausländischen Spielen), CH-4055 Basel, Pilgerstr. 5; Fantastic-Shop (Fantasy-Rollenspiele), 4000 Düsseldorf, Kirchfelderstr. 143; Go-Hartung (fernöstliche Spiele), 1000 Berlin 61, Arndtstr. 13; Jackpot-Versand (alle gängigen Spiele), CH - 8001 Zürich, Weinbergstr. 18; L'Hippotame (alle gängigen Spiele), 4400 Münster, Ludgeristr. 55; Spiel & Fantasy, Isenbergstr. 31, 4300 Essen. Ein Teil der angegebenen Versender schickt auf Anforderung auch einen Katalog zu.
Die Adressen sind übrigens dem Spielbox-Taschenbuch Spiel '85 entnommen, das beim Verlag für 8,50 DM (zuzügl. 3,80 DM Versandkosten) angefordert werden kann. RED.



Fehlentscheidung?

Das Spiel des Jahres 1984 heißt *Dampfroß*. Eine Fehlentscheidung? Die Entscheidung der Jury und die sehr positive Besprechung des Spieles in der *SpielBox* veranlassen uns, auf ein paar Punkte hinzuweisen, die bei einem Mitarbeiterseminar diskutiert wurden, als wir das Spiel für die Eignung in unseren Spieliotheken testeten:

1) Kritik an der Besprechung: Uns überrascht, daß ein Spiel in der Gesamtwertung mit einer 6 ausgezeichnet wird, obwohl dieser Wert nur in einem Teilbereich – der Spielidee – erreicht wird. Wird hier nicht ein Spiel überbewertet? Sieht man sich die Einzelwertungen der Kritiker (S. 69) an, so stellt man fest, daß alle ein fast identisches Urteil fällen.

Beim Spielen fiel uns auf, daß man eine recht lange Phase braucht, um in das Spiel hineinzufinden. Der Spielsspaß stellt sich erst beim zweiten und dritten Spielen ein. Auch dies veranlaßte uns zu der Frage, ob man bei einer derart langen Anlaufphase noch von einer überdurchschnittlich guten Spielidee sprechen kann?

2) Die Amerikakarten werden auf zwei Spielpläne verteilt, aber leider erwies es sich als unmöglich, diese Spielpläne zusammenzulegen. Schließlich mißfiel uns auch die Deutschlandkarte, die das Gebiet der DDR umfaßt, ohne daß die Grenze eingezeichnet ist.

Hans-Helmut Sternberg
Landesarbeitsgemeinschaft der Spieliotheken in Schleswig-Holstein
Großer Kamp 8, 2202 Barmstedt

Kim-Spiele

In der vorletzten *Spielbox* haben Sie mit einem Artikel über *Kim-Spiele* einen Schritt in eine Spielerubrik gemacht, die ich bisher in der *Spielbox* vermißt habe. Ich meine da die Gruppen- und Kreisspiele oder wie sie sonst genannt werden.

Als jemand, der in der Jugendarbeit tätig ist, finde ich es gut, Neues und Altbewährtes im Bereich Gruppenspiele kennenzulernen oder wiederzuentdekken. Vielleicht könnte sich sogar ein Austausch von Gruppen-, gruppendynamischen oder auch Stadt- und anderen Spielen ergeben. Es würde mich freuen, auch in diesem Bereich aus Ihrer Zeitschrift neue Ideen und Impulse bekommen zu können.

Andreas Bertholz
Strengerstr. 8
4830 Gütersloh 1

Gegensätzliche Erfahrungen

In Heft 4/84 fand ich auf Seite 57 die Kritik eines Spiels – *Expedition ins Tierreich* –, das ich erfolgreich im Unterricht verwende. Es hat micht erschüttert, mit welcher Leichtfertigkeit und Arroganz in dieser Besprechung das Bemühen abqualifiziert wird, Kindern mehr Wissen über ihre Umwelt bzw. die Lebewesen ihrer Umwelt zu vermitteln. Der Kritiker, der für den Text verantwortlich ist, hat meiner Ansicht nach kein Kind nach dessen Eindrücken befragt, sonst hätte er nicht zu der Schlußfolgerung kommen können, Spannung und Spaß blieben auf der Strecke.

Nach dem Einsatz in mehreren Schulklassen kann ich behaupten, daß das Spiel den Kindern Spaß macht und daß die Kinder mehr Wissen über Lebewesen ihrer Umwelt durchaus als interessant und nützlich empfinden.

Günter Leck, Lehrer
Martin-Luther-Str. 86
8530 Neustadt/Aisch

Internationales Spielfest '85

Vom 4. Juli bis zum 7. Juli 1985 findet in Bad Bevensen das internationale Spielfest '85 statt. Eine Stadt wird zum größten Spielplatz der Welt, das hoffen die Veranstalter, die Jugendgruppe Medingen, die Kreisjugendpflege Uelzen sowie die Stadt Bevensen.

An den 4 Tagen will man eine Plattform bieten, um die gesamte Breite der Spiele und der spielerischen Betätigung für alle Altersgruppen aufzuzeigen. Wer näheres wissen möchte:
Auskunft erteilt Spielfest '85, Paracelsusstr. 11, 3118 Bad Bevensen.

Spiel für Grundschulkinder

Ein neues Spiel hat Franz J. Scholles vorgelegt. Nach dem *Öko-Spiel* entwickelte er nun den *Zauberberg*, ein Spiel für 2–4 Kinder ab 6 Jahren.

Die Spieler begeben sich auf eine Kletterpartie zum Gipfel des Zauberberges. Es ist in diesem Spiel sowohl wichtig, selbst möglichst schnell voranzukommen, als auch die Mitspieler bei deren Kletterei zu behindern.

Zauberberg ist kein reines Brettspiel, da jeder Spielrunde eine Gesprächsrunde folgt, in der die Mitspieler über gezogene Zauberkarten sprechen.

Das Spiel ist besonders für Grundschulkinder geeignet. Franz J. Scholles muß es ja wissen. Er ist selbst Lehrer! Nähere Informationen zum Zauberberg bei: Ökö-Vertrieb, Langentalstr. 18, 6500 Mainz 1.

Spielkalender

Das Jahr ist noch nicht so alt, deshalb hier der Hinweis auf einen Spielekalender. Die *Arbeitsstelle für neues Spielen* hat einen sogenannten Abreißspielekalender für das Jahr 1985 herausgegeben. Für noch viele verspielte Wochen sorgen jede Menge Kim-, Wort-, Schreib-, Such- und andere Spiele.

Einen Veranstaltungskalender über alles, was im engeren und weiteren Sinn mit Spielen zu tun hat, plant die *SpielBox*. Deshalb bitten wir alle, die in diesem Jahr Spielfeste, Seminare u. ä. veranstalten wollen, uns rechtzeitig die Termine dafür zuzusenden. Adresse: *SpielBox*, Veranstaltungskalender, Am Michaelshof 8–10, 5300 Bonn 2.

Was auf der Nürnberger Spielwarenmesse in Nürnberg 1984 besprochen worden war, wurde auf den Deutschen Spielertagen in Essen im Oktober Wirklichkeit: Die Deutsche Würfelgesellschaft wurde am 14. 10. 1984 um 12.30 Uhr spaßig-feierlich aus der Taufe gehoben. Unser Bild von links: Gilbert Obermair, Friedhelm Merz, Reinhold Wittig und Tom Werneck. Weitere Einzelheiten dazu lesen Sie auf dem Beihefter Seite 20. Foto: Westfalenpost Hagen

Noch eine Spielwelt

Die älteste deutsche Zeitschrift für Simulations- und Rollenspiele präsentiert sich unter neuem Namen und in neuem Gewand. Der frühere Name *Mythos* ist in *Spielwelt* geändert worden. Die Namensänderung war notwendig geworden, weil *Spielwelt* nunmehr ein breiteres Publikum ansprechen will. Die Zeitschrift erscheint vierteljährlich im Format DIN A4 mit einem Umfang von mindestens 40 Seiten.

Neu an *Spielwelt* ist auch, daß seine Leser demnächst das beliebteste veröffentlichte Rollenspielabenteuer des Jahres wählen können. Dies ist das erste Mal, daß in Deutschland ein spezieller Rollenspiel-Preis vergeben wird.

Spielwelt kostet im Jahresabonnement (4 Ausgaben) DM 21,– und ist zu beziehen beim:
CFS e. V.
Postfach 10 02 37
6360 Friedberg 1
Postgirokonto Essen 637 44–430

Spielzeugmuseum

Wer sich für alte Spielsachen interessiert, sollte einmal das *Spielzeugmuseum* in München besuchen. Auf vier Stockwerken wird Spielzeug von Anno dazumal gezeigt. Die private Sammlung zum Teil einzigartiger Relikte aus den Kinderzimmern unserer Urgroßeltern ist im Alten Rathausturm am Marienplatz in München zu besichtigen. Öffnungszeiten: Dienstag bis Samstag 10–17.30 Uhr, an Sonn- und Feiertagen bis 18 Uhr.

für Spielesammler

Ein kleiner ambitionierter Buchladen hat einen Katalog zu Büchern über Spiele erstellt. Der Katalog ist eine wahre Fundgrube für alle, die sich mit Spielen beschäftigen. Neben Museumskatalogen, einigen Reprints alter Spiele sowie ausgewählten englischen Spielebüchern findet der Interessierte auch eine ganze Reihe antiquarischer Spielebücher.

Der Katalog mit Kurzbeschreibungen und Preisen kann bestellt werden bei: Schroeder's Sammler Buchladen, Postfach 11 11 12, 4000 Düsseldorf.

Übrigens: Eine bibliographische Liste aller bei den 2. Deutschen Spielertagen ausgestellten Spielebüchern kann bei der *SpielBox* bestellt werden. Für 2,– DM in Briefmarken erhalten Sie eine 26seitige Aufstellung der wichtigsten deutschsprachigen Bücher zum Thema Spiel und Freizeit.

Umweltspielebuch

Unter dem Titel *Das Umweltspielebuch* hat das *Institut für ökologische Forschung und Bildung* in Münster eine Sammlung von Spielen herausgegeben, die Aspekte der Umweltthematik behandeln. Das Buch ist vor allen Dingen gedacht für Lehrer, Erzieher und Personen, die im außerschulischen Bildungsbereich tätig sind. Im *Umweltspielebuch* sind sowohl Brettspiele (8 eingelegte Spielpläne) wie auch Rollenspiele enthalten. Das Buch ist im Gegenwind Verlag Göttingen erschienen und kostet 29,80 DM.

Erfinden Sie ein Spiel

In der letzten *SpielBox* begann der zweite Wettbewerb für potentielle Spiele-Autoren: Erfinden Sie ein Spiel! Die Vorgabe: Das Spiel soll auf einem Stadtplan ablaufen. Die beste Einsendung wird gegen Honorar in der *SpielBox* als Spiel zum Herausnehmen veröffentlicht. Einsendeschluß ist der 31. Mai 1985. Die genauen Teilnahmebedingungen, ohne die auch dieser Wettbewerb leider nicht auskommt, finden Sie in Heft 4/84.

Übrigens...

wurde *Uisge* von Roland Siegers (erschienen bei Hexagames) im Rahmen der Preisverleihung *Spiel des Jahres* mit der Auszeichnung *Das schöne Spiel* bedacht. *SpielBox*-Lesern dürfte *Uisge* nicht ganz unbekannt sein. In Heft 2/83 war es unser *Spiel zum Herausnehmen*. Damals hieß

Pagode

Im *Pagode*-Artikel in der *SpielBox* 4/84 hat sich leider ein kleiner, aber sehr wichtiger Abschnitt davongemacht!

Auf Seite 43 fehlte die Tabelle mit den Punktwerten der Gebäude.
Hier der Nachtrag:

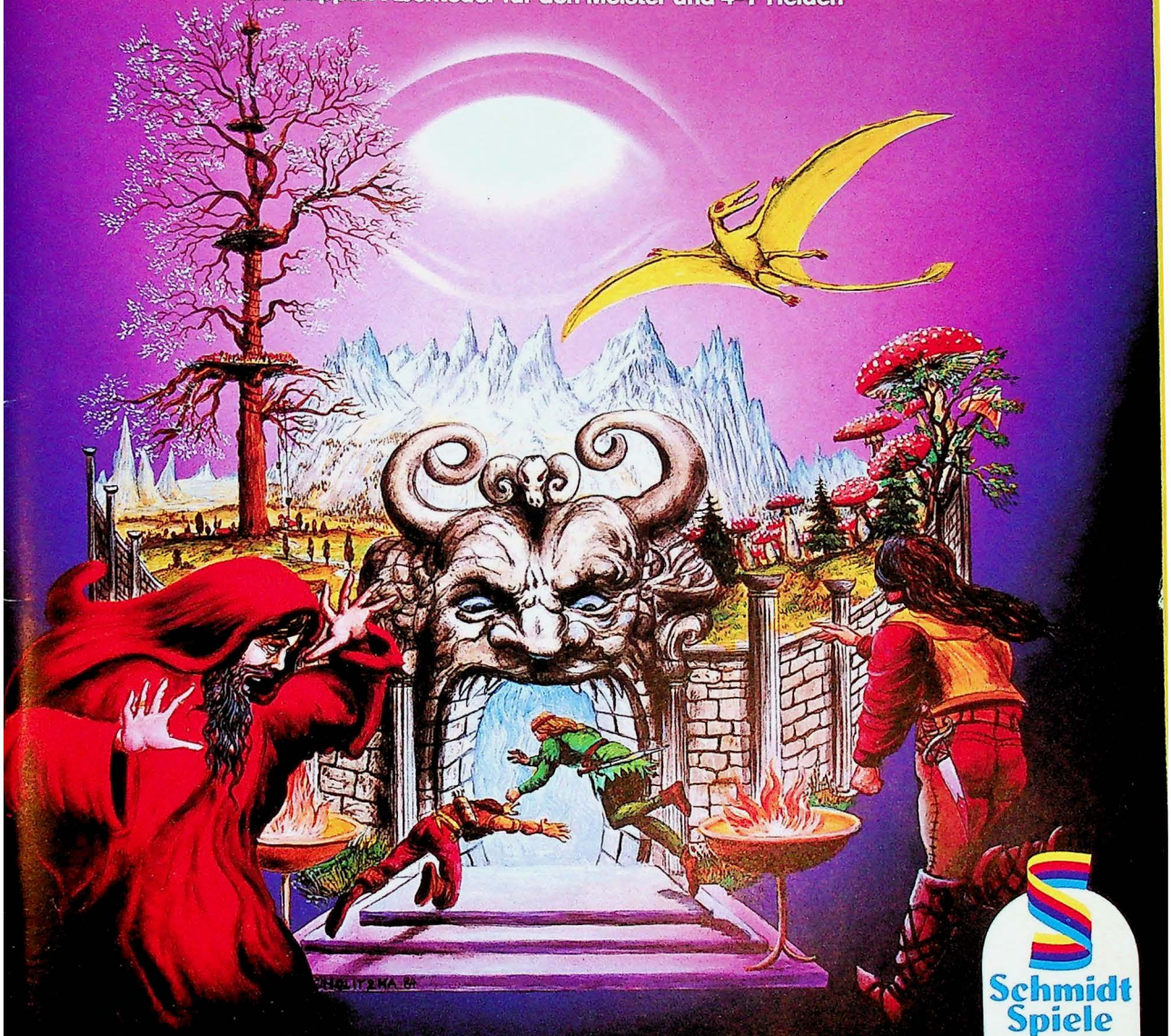
Säule = 0 Punkte

Stein	auf fremder Farbe	auf eigener Farbe
= in Hütte	1 Punkt	2 Punkte
= in Haus	5 Punkte	10 Punkte
= in Burg	10 Punkte	20 Punkte
= in Turm	11 Punkte	22 Punkte
= in Pagode	15 Punkte	30 Punkte

ERFAHRUNGSSTUFEN
3–8
ABENTEUER 8

Durch das Tor der Welten

oder die Gestrandeten des Sternenmeeres
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 4–7 Helden



Schmidt Spiele

Droemer Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Spielen ist international! Nach der Spieleszene in Schweden, in der DDR, in Österreich, der Schweiz und in Dänemark stellen wir Ihnen heute Spiele aus Belgien und Frankreich vor. *Berthold Heß* und *Roland Siegers* warfen einen Blick über die Grenzen.

Spielen wie Gott in Frankreich

Wir sitzen an einem sonnigen Nachmittag bei einem Pastis auf der Terrasse eines französischen Bistros. Am Nachbartisch ist eine fröhliche Kartenpartie im Gange. Auf der Promenade gegenüber wird *Boule* gespielt. Ohne sich von dem hektischen Straßenverkehr stören zu lassen, werfen die Spieler ihre Kugeln. Spätestens jetzt wissen wir: in diesem Land liebt man das Spielen.

Boule ist das Spiel der Promenaden. Kaum ein Ort in Frankreich, der nicht eine *Boule*-Bahn in seinem Zentrum hat. Allein Paris soll mehr als vierzig davon besitzen.

Boule sollte nicht mit dem italienischen *Boccia* verwechselt werden, das ihm sehr ähnlich ist. Während beim *Boccia* Holzkugeln verwendet werden, spielt man *Boule* mit Metallkugeln. Der echte „Bouliste" schwört auf „seine" Kugeln und liebt und pflegt sie sorgfältig.

Eine *Boule*-Bahn ist etwa 25 m lang, der Boden besteht aus gestampfter Erde. In 17 bis 18 m Entfernung von der Wurflinie wird die Zielkugel, die liebevoll „cochonet" (das bedeutet Schweinchen) genannt wird, niedergelegt. Etwa 2 bis 3 m hinter der Zielkugel verläuft die Auslinie, die eine geworfene Kugel nicht berühren oder überschreiten darf. In 5 m Abstand hinter der Wurflinie ist eine Grundlinie gezogen. Nur zwischen diesen beiden Linien darf der „Bouliste" Anlauf nehmen, um seine beiden Wurfkugeln möglichst dicht an das „Schweinchen" zu schleudern.

Natürlich gibt es auch beim *Boule* eine große Zahl an Tricks und Feinheiten, die man erst mit der Zeit lernt. Eine besonders beliebte, aber sehr schwierige Taktik ist es, seine Kugel so zu schleudern, daß sie eine gut plazierte Kugel des Gegners vom Ziel wegprellt, selbst aber liegen bleibt.

Wie bei allen volkstümlichen Spielen gibt es auch beim *Boule* viele regionale Varianten. Die bekannteste ist das *Pétanque*, das besonders in Südfrankreich verbreitet ist. Es wird auf einer kürzeren Bahn gespielt und die Kugeln müssen geworfen werden, ohne Anlauf zu nehmen.

Kehren wir wieder zu den Kartenspielern am Nachbartisch zurück, so können wir ziemlich sicher sein, daß sie bei einer Partie *Belote* sitzen. *La Belote* ist das beliebteste und verbreitetste Kartenspiel der Franzosen und Wallonen.

Belote ist von „bel atout" abgeleitet, was so viel wie „schöner Trumpf" bedeutet. Der Ursprung des Spiels ist nicht genau bekannt. Wahrscheinlich haben holländische und amerikanische Diamantenhändler dieses Spiel um die Jahrhundertwende nach Paris gebracht. Wie bei jedem Volksspiel, wird auch *La Belote* in vielen lokalen Varianten gespielt. Nachstehend geben wir die offiziellen Regeln des F.F.B.-Verbandes (Federation Française de Belote) für ein Spiel mit vier Personen wieder. Es gibt weitere Versionen für das Dreier- und Zweier-Spiel.

Gespielt wird mit einem Blatt von 32 Karten. Je zwei sich gegenübersitzende Spieler bilden eine Mannschaft. Jeder Spieler erhält zunächst fünf Karten. Die einundzwanzigste Karte wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe.

Der Spieler links neben dem Geber eröffnet nun die Bietphase, das heißt, er nimmt die umgedrehte Karte in sein Spiel auf oder er paßt. Falls er paßt, muß sein linker Nachbar entscheiden, ob er die Karte nehmen oder passen will. Passen alle vier Spieler, folgt eine zweite Bietrunde. Wieder müssen die Spieler im Uhrzeigersinn entscheiden, ob sie die Karte aufnehmen oder passen. In dieser Runde können sie aber die Trumpffarbe frei bestimmen, wenn sie die umgedrehte Karte aufnehmen. Diese bestimmt also nicht mehr die Trumpffarbe. Passen auch in der zweiten Bietrunde alle Spieler, wird neu gemischt und ein neues Spiel verteilt.

Nach der Bietphase werden die restlichen elf Karten verteilt. Zwei für den Spieler, der die umgedrehte Karte aufgenommen hat, drei für die anderen Mitspieler.

Der Spieler links neben dem Geber eröffnet die Partie. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Man muß zwingend die ausgespielte Farbe bedienen. Kann man nicht bedienen, muß man trumpfen.

Man muß nur dann nicht trumpfen, wenn der Mitspieler der eigenen Mannschaft den Stich gewinnt und nicht Trumpf ausgespielt wurde.

Ist Trumpf gespielt, muß man einen höheren Trumpf werfen. Dies gilt auch dann, wenn der Trumpf vom Mitspieler in der eigenen Mannschaft geworfen wurde.

Hat man keinen höheren Trumpf, muß man einen niedrigeren Trumpf werfen.

Kann man weder bedienen noch trumpfen, wirft man ab.

Innerhalb der Farben ist die Rangfolge wie unten angegeben. Dabei muß man beachten, daß sie beim Trumpf anders als bei den übrigen Farben ist.

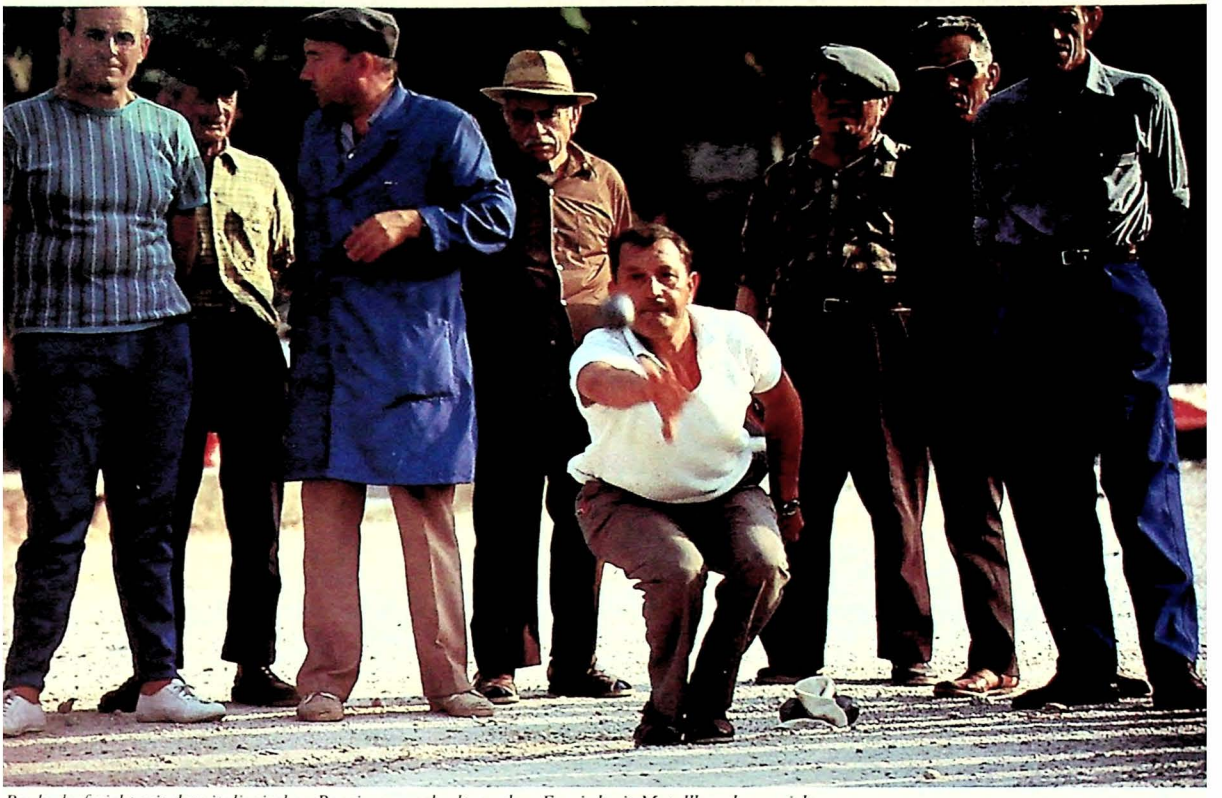
Trumpf sticht die anderen Farben. Ist kein Trumpf im Stich, zählt die ausgespielte Farbe.

Die Karten- und Punktwerte:

Hier die Rangfolge der Karten in absteigender Ordnung

Trumpffarbe		Andere Farbe	
Bube	20	As	11
Neun	14	Zehn	10
As	11	König	4
Zehn	10	Dame	3
König	4	Bube	2
Dame	3	Neun	0
Acht	0	Acht	0
Sieben	0	Sieben	0

Das Angebot von Spielen in Frankreich und Belgien ist vielfältig



Boule darf nicht mit dem italienischen Boccia verwechselt werden. Es wird mit Metallkugeln gespielt

Foto: Horst Munzig/Agentur A. Hamann

und die dazugehörigen Punktwerte.

Hat ein Spieler König und Dame der Trumpffarbe auf der Hand, kann ein „Belote" ins Spiel kommen. Dazu sagt er, wenn er eine der beiden Karten ausspielt, „Belote" an. Beim Ausspielen der anderen Karte wird „Re-Belote" angesagt.

Gewinnt die ansagende Partei, also die Mannschaft, die König und Dame der Trumpffarbe ausgespielt hat, beide Stiche, ist ein „Belote" im Spiel. Gewinnt die ansagende Mannschaft auch das Spiel, erhält sie bei der Endabrechnung einen Bonus von 20 Punkten.

Gewinnt die andere Partei das Spiel, so bekommt sie den Bonus von 20 Punkten. Dies gilt nicht, wenn die Partei verliert, ohne einen einzigen Stich zu machen. In diesem Fall verfällt der „Belote"-Bonus.

Erspielt eine Partei einen „capot" (auf deutsch „kaputt"), das heißt, gewinnt sie alle acht Stiche, bekommt sie einen zusätzlichen Bonus von 90 Punkten.

Wenn alle acht Stiche gespielt sind, werden die Punktzahlen beider Mannschaften verglichen.

Hat die Mannschaft, die die umgedrehte Trumpfkarte aufgenommen hat, mehr Punkte als die andere, hat sie gewonnen. Bei Punktegleichheit oder wenn die andere Mannschaft mehr Punkte hat, wird ihr die gesamte Augenzahl *beider* Mannschaften gutgeschrieben. Dies sind 162 Punkte bzw. 182, wenn der „Belote" erspielt wurde.

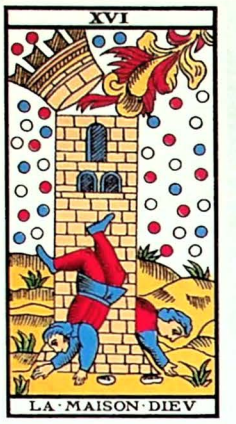
Das Kartenspiel in Frankreich kann auf eine lange Tradition zurückblicken. Bereits 1392 erwähnt Charles Poupart, Schatzkanzler König Karls VI., in seinen Berichten die „jeux de cartes". Nur wenige Jahre später verbietet der Profos von Paris unter anderem das Kartenspielen an Werktagen. Wenn man die spielfreudigen Franzosen kennt, muß man annehmen, daß dieses Verbot wohl nur wenig befolgt wurde.

Anfang des 15. Jahrhunderts entwickelten sich die auch heute noch gebräuchlichen vier Farben. Angeblich unter dem Einfluß des Ritters La Hire Etienne de Vignolles, eines leidenschaftlichen Mitstreiters Jeanne d'Arcs, unterteilte man die Karten in *coeurs* (= Herz), *piques* (= Pik), *carreaux* (= Karo) und *trèfles* (= Kreuz). Die französischen Spielkarten errangen bald eine Vormachtstellung in Europa, weil durch die Massenproduktion in den Manufakturen billiger und schneller geliefert werden konnte als von den übrigen europäischen Konkurrenten. In Frankreich druckte man die Karten nämlich schon mit Holz- oder Kupferplatten, während anderswo die Spiele noch von Hand gemalt wurden. So verbreitete sich das französische Kartenspiel zunächst in Europa und später, im Zuge der Kolonisation, in der ganzen Welt. Das französische Blatt ist heute noch das am weitesten verbreitete der Welt.

Neben den bei uns bekannten Karten sind aber auch andere Kartenblätter in einzelnen Provinzen Frankreichs heimisch. Auf der Insel Korsika beispielsweise ist das *Scopa* beheimatet, dessen Blatt Figuren aus der korsischen Nationalgeschichte huldigt. Und besonders im Südosten Frankreichs ist das *Tarot* mit seinen uralten und geheimnisvollen Bildern verbreitet.

In Belgien ist die Tradition des Kartenspiels noch älter als in Frankreich. Es wird erstmalig im Jahre 1379 in Urkunden des Herzogtums Brabant erwähnt. Die belgische Kartenproduktion nahm einen starken Aufschwung, der im 18. Jahrhundert noch durch die Zuwanderung französischer Kartenstecher verstärkt wurde. Sie verließen ihre Heimat wegen der hohen Spielkartensteuern. Diese Steuern wiederum führten zu verstärktem Schmuggel ausländischer Spielkarten nach Frankreich. Diese Nachfrage wurde überwiegend von den belgischen Fabriken befriedigt. In einem Bericht von 1766 an die österreichische Kaiserin Maria Theresia wird berichtet, die Brüsseler Spielkartenfabrik beschäftigte dreizehn Meister und sechsundachtzig Arbeiter bei einer Produktion von weit über 600 000 Kartenspielen im Jahr.

Aber die französische Spieleszene beschränkt sich beileibe nicht auf ‚Boule' und Kartenspiele. So schreibt die Zeitung *Le Soir*, daß jedes zweite in Frankreich verkaufte Brettspiel von Erwachsenen gespielt wird.



Französische Tarotkarten sind ein beliebtes Sammlerobjekt. Besonders im Südosten des Landes ist das Spiel weitverbreitet.

Der absolute Spitzenreiter unter den verkauften Spielen für Erwachsene ist das bekannte Wortspiel *Scrabble*. Dies kann nicht verwundern bei einem Volk, das seine Sprache so liebt und pflegt wie das französische. Wurde doch sogar 1635 unter dem Kardinal und ersten Minister König Ludwig XIII. Richelieu die Académie Française gegründet, deren einzige Aufgabe in der Beobachtung, Erläuterung und Pflege der französischen Sprache liegt. Die Lust am Sprachspiel zeigt sich auch darin, daß *Des chiffres et des lettres* eine der beliebtesten Fernsehsendungen ist, eine Unterhaltungssendung, die auf dem Spiel mit Worten beruht.

Ein Spitzenreiter ist auch der Weltbestseller *Monopoly*. Selbst der Wechsel zu einer sozialistischen Regierung hat augenscheinlich der Beliebtheit dieses „erzkapitalistischen" Spiels keinen Abbruch tun können.

Als ein weiterer Import aus Amerika ist die Welle der Fantasy-Rollenspiele auch nach Frankreich gerollt. Zur Zeit hat der Urahn dieser Spielgattung, *Dungeons and Dragons* (in Frankreich *Donjons et Dragons*) eine Vormachtstellung. Es kommen jedoch laufend weitere Rollenspielsysteme auf den Markt, die die Palette des Angebots verbreitern. *L'appel de Cthulhu* (im amerikanischen Original *Call of Cthulhu*) von Jeu Descartes beispielsweise beruht auf den Romanen von H. P. Lovecraft und spielt in den zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts. Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines tapferen Forschers, Detektivs oder Reporters und versuchen, die Diener schauderhafter Wesen unschädlich zu machen, die die Welt unterjochen wollen. Wegen des originellen Themas und der klaren Struktur des Aufbaus und der Regeln erhielt das Spiel in den Vereinigten Staaten mehrere Spielepreise.

Auch in Frankreich werden neue Kontinente nur noch im Spiel erobert. Besonders beliebt ist *Risk*, das in Deutschland unter dem Namen *Risiko* weit verbreitet ist. Dieses Spiel wurde vor rund dreißig Jahren von dem französischen Regisseur und Filmautor Albert Lamorisse erfunden. 1957 erhielt Risk den Spielepreis „Oskar des Spiels". Daß dieses Spiel nach so vielen Jahren immer noch nicht in der Versenkung verschwunden ist, spricht für sich selbst.

Weitere Bestseller dieser Art sind *Stratego* und *Diplomacy*, wobei gerade das letztere eine besonders begeisterte Anhängerschaft hat, die sich in eigenen Clubs zusammengeschlossen hat.

Viele Franzosen lieben es, auf den Spuren Napoleons zu wandeln und dessen Feldzüge und andere Schlachten der Weltgeschichte mit Konflikt-Simulationsspielen nachzuvollziehen. Diese Spielgattung erfreut sich auch in Belgien großer Beliebtheit. In beiden Ländern fehlt jedoch die Diskussion über die moralischen Aspekte dieser Spielform, die bei uns manchmal etwas arg emotional geführt wird.

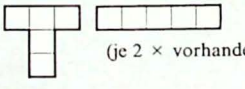
„Ich denke, also bin ich." sagte der große Philosoph und Mathematiker Descartes. Es ist zu erwarten, daß bei einem Volk, das so viele hervorragende Denker und Philosophen hervorgebracht hat, die abstrakten Denk- und Taktikspiele besonders beliebt sind. So finden sich unter den meistverkauften Spielen auch Denkspiele wie *Puissance 4*, in Deutschland *Vier Gewinnt* und vor allem *Othello*, das einen wahren Boom erlebte. Der spielerische Erfolg blieb nicht aus und bei der Othello-Weltmeisterschaft 1983 belegte ein Franzose den siebten Platz und ein Belgier sogar den vierten.

Ein weiteres bemerkenswertes Spiel, das in seinen Grundzügen Ähnlichkeiten zu *Othello* aufweist, ist *Boomerang*. Wir stellen das Spielmaterial und die Regeln im folgenden etwas ausführlicher dar, damit man das Spiel nachbauen kann, wenn man dies möchte.

Der Spielplan ist in 81 (9 × 9) Felder unterteilt. In jedem Feld ist eine Bohrung. Die beiden Spieler teilen die 26 Spielsteine, die verschiedene Formen haben, gleichmäßig unter sich auf. Die eine Seite der Spielsteine ist weiß, die andere orange. Beide Seiten haben Noppen, die in die Bohrungen des Spielfelds greifen und ein unabsichtliches Verschieben gesetzter Steine verhindern.

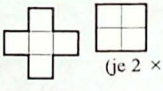
Die Steine haben verschiedene Werte:

5 Punkte zählen



(je 2 × vorhanden)

4 Punkte zählen



(je 2 × vorhanden)

3 Punkte zählen

(4 × vorhanden)

(6 × vorhanden)

2 Punkte zählt

(6 × vorhanden)

Zu Beginn legt der Spieler, der Weiß spielt, eine beliebige Form mit seiner Farbe nach oben auf das Spielfeld. Der Spielstein darf nicht über das Spielfeld herausragen.

Der zweite Spieler muß nun einen Stein an den zuerst gelegten

Französische Spielkarten fanden große Verbreitung in ganz Europa. Durch Massenproduktion waren die Karten viel billiger.

Hase und Igel-Fans, spitzt die Ohren!

play Spielplan? Liegt. Salate, Rennkarten? Alles verteilt. Halt, wieviel Karotten kriegt jeder, wenn man zu viert spielt? rew 68. Hab' ich doch richtig gehört. play Aha, nur auf den Igel darf man rückwärts ziehen. Und dafür bekommt man pro Feld 10 Karotten. pause Was hat er gesagt? Wer kommt als erster ins Ziel? – Ach, Oma. Hör doch mal zu! – Wer es schlau anstellt und seine Karotten gut einteilt. play Alles klar. stop eject Es kann losgehen.

Eine tolle Idee von Ravensburger: Damit der Start noch leichter fällt, gibt es jetzt die Hör- und Spiel-Kassette zu „Hase und Igel" in jedem Spiel.

Ravensburger®

Von Ravensburger® gibt es Spiele, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Kinder- und Jugendbücher, Sachbücher, Videofilme und Computer-Software.

Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg

anlegen. Die Steine müssen sich mit mindestens einer Seite berühren. Berührung nur an einer Ecke reicht nicht. Die zuerst gesetzte Figur wird nun in bekannter *Reversi-/Othello*-Manier umgedreht und wechselt die Farbe.

Man muß grundsätzlich seine Steine so legen, daß dieser mit wenigstens einer Seite an einem gegnerischen Stein anliegt. Alle so anliegenden Steine werden dann auf die andere Farbe umgedreht. Kann ein Spieler nicht legen, setzt er so lange aus, bis er wieder legen kann.

Im Spielverlauf werden die Möglichkeiten zu legen immer beschränkter. Einige Steine sind dann „sicher", weil an sie nicht mehr angelegt werden kann.

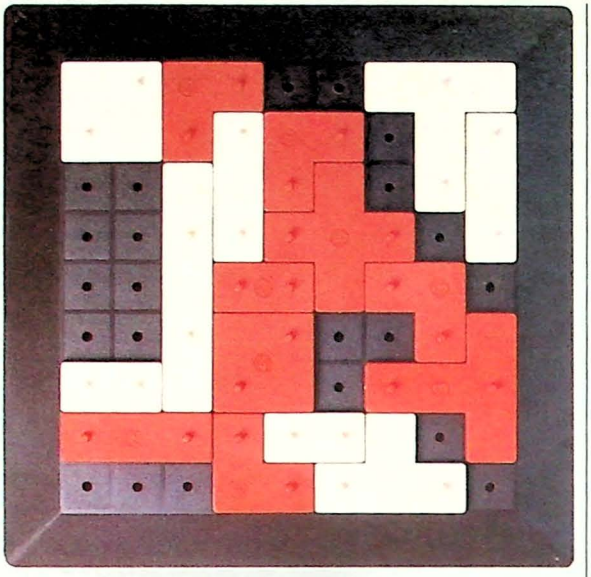
Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr setzen können. Man addiert dann die Punktwerte der Steine eigener Farbe auf dem Spielfeld. Hinzu kommen die Punktwerte der Steine, die der Gegner nicht setzen konnte. Der Spieler mit der höheren Punktzahl hat gewonnen.

Die französische Spielezeitung *Jeux et Stratégie* urteilte in ihrer Ausgabe vom Sommer 1982 begeistert über das Spiel. Leider hatte aber der Verlag Jeux Nathan mit *Boomerang* nicht den Erfolg, den das Spiel aufgrund seiner hervorragenden taktischen und strategischen Elemente verdient gehabt hätte.

In den letzten Jahren sind in großer Zahl Spieleclubs in Frankreich und Belgien gegründet worden. An jedem Wochenende finden irgendwo Treffen von Spielern statt. Es hat sich gezeigt, wie wichtig überregionale Spielezeitungen für die Kontaktaufnahme zwischen engagierten Spielern sind.

In Frankreich wird die Spielerpresse klar von *Jeux et Stratégie* und *Casius Belli* beherrscht. Beide Zeitschriften erscheinen alle zwei Monate im Pariser Verlag Excelsior Publications. Während *Casius* Belli sich fast ausschließlich mit Konflikt-Simulations- und Rollenspielen beschäftigt, spricht *Jeux et Stratégie* ein breiteres Publikum an. Fast jede Ausgabe ist überwiegend Spielen eines Themas gewidmet, beispielsweise *Spiele auf dreidimensionalen Spielfeldern* oder *Spiele in der Stadt*. Daneben bestehen ständige Rubriken zu klassischen Spielen wie *Schach, Dame, Scrabble, Tarot, Go, Bridge, Backgammon* und *Othello*.

Einen guten Namen in der belgischen Spieleszene hat sich die Amateurzeitschrift *Mach die*



Spuhl gemacht, sie wird kurz *MdS* genannt. Die Studenten Luc Dodinval, Alain Henry und Miguel Lambotte bilden das Dreigestirn, das MdS sechsmal im Jahr herausgibt. Alle drei sind leidenschaftliche *Diplomacy*-Spieler, so daß es nicht weiter verwunderlich ist, daß diesem Spiel über die Hälfte von *MdS*, gewindet ist.

Kurz nach den deutschen Spielertagen in Essen, nämlich vom 26. bis 28. Oktober 1984 veranstaltete das *MdS*-Team sein zweites Spielertreffen in Lüttich. Über 100 Spieler sind gekommen, darunter Gäste aus Österreich, den Niederlanden, der Schweiz, und auch aus der Bundesrepublik. Zum Spielen standen über 200 Spiele zur Auswahl, vornehmlich Konfliktsimulationsspiele, aber natürlich auch *Diplomacy* und verschiedene Rollenspiele.

Einem Spiel wurde besondere Aufmerksamkeit gewidmet, nämlich *Nicarador* von Max Féron aus Namur. *Nicarador* stellt das politische Leben in einer fiktiven Republik in Lateinamerika dar. Jeder der bis zu sieben Spieler manipuliert eine politische Partei. Ziel des Spiels ist es, nach einer bestimmten Anzahl von Runden reichster Repräsentant des Staates zu sein. *Nicarador* ist ein spielerischer Thriller. Es kombiniert raffiniert *Diplomacy*-Elemente, Strategien aus den Konfliktsimulationsspielen und persönliche Entscheidungsmöglichkeiten, wie sie den Spielern auch in Rollenspielen eingeräumt werden.

Brüssel, die Hauptstadt Belgiens ist auch ein Mittelpunkt der belgischen Spielerszene. Einer der größten und bestsortierten Anbieter von Spielen ist der Spieleladen von Alain und Brigitte Serneels.

Seine Lage nahe dem Diplomatenviertel Brüssels erwies sich als eine glückliche Wahl. Das Publikum rekrutiert sich hauptsächlich aus den Angestellten, Beamten, Politikern und Diplomaten, die hier im Umkreis dieses Zentrums der Europäischen Gemeinschaft angesiedelt sind. Ob man daraus schließen darf, daß dieser Personenkreis im Spiel die Erfolgserlebnisse sucht, die die reale Welt mit ihren Interessenkonflikten und unüberschaubaren Wechselbeziehungen nur selten bieten kann? Und was soll man davon halten, daß sich *Scotland Yard* in Brüssel als großer Verkaufsschlager erwies? Ein Spiel, bei dem man sein Ziel nur ab und zu mal auftauchen sieht und man meistens nicht genau weiß, woran man ist und wohin man soll.

Wir hoffen, daß dieser Artikel deutlich gemacht hat, daß auch bei unseren westlichen Nachbarn eine interessante und vielfältige Spielkultur besteht, die es durchaus verdient, daß man sich näher mit ihr beschäftigt.

Eine Schlußfolgerung ergibt sich auf jeden Fall jetzt schon: „Spielen wie Gott in Frankreich!"

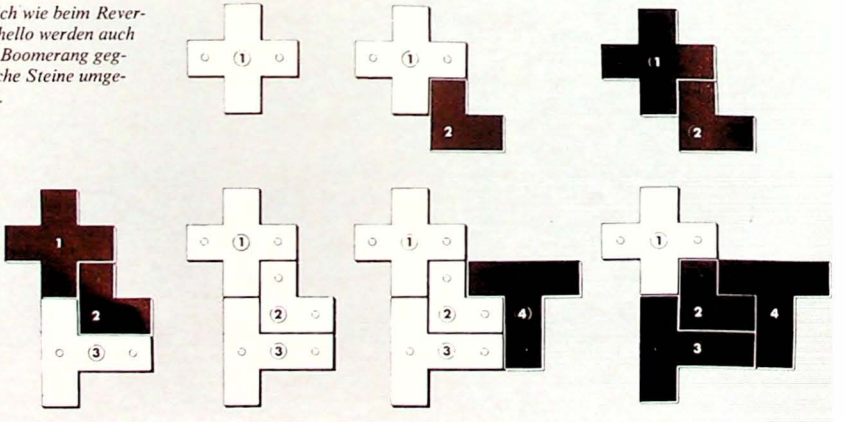
Adressen in Frankreich

Spieleclubs:
Alice Reininger
5, rue de Vergennes
F - 78000 Versailles

Patrick Blocher
35, rue de Mundolsheim
F - 67300 Schiltigheim

Club Loisir Dauphine
1, place du Marechal-de-Lattre-de-Tassigny
F - 75016 Paris

Ähnlich wie beim Reversi/Othello werden auch beim Boomerang gegnerische Steine umgedreht.



„Made in Austria" ist das große österreichische Schlagwort der 80er Jahre. Also besinnt man sich hier heimischer Erfinder und Produkte.

Die erste alpenländische Story handelt von pädagogisch wertvollen Spielen, die das neugeschaffene Bundesministerium für Familie, Jugend und Konsumentenschutz ankaufen wollte um sie als Lehrmaterial in Behindertenschulen einzusetzen. Der Verein „Lebenshilfe für Behinderte" machte etwa die Wiener Ravensburger auf diese Pläne aufmerksam. Der Otto Maier Verlag investierte daraufhin rund 100 000 Schilling (ca. 14 000 DM) für Approbationsgebühren, Werbematerial etc.

Bis sich herausstellt, daß das Vorhaben zwar mündliche Gültigkeit hat, aber die dafür notwendigen Mittel für den Ankauf der Spiele erst vom Unterrrichtsministerium locker gemacht werden müssen. Und dieses will vorläufig nicht. Somit scheint den beteiligten Firmen zunächst ein gutes Geschäft entgangen zu sein. Und die behinderten Kinder bleiben vorerst auf der Strecke.

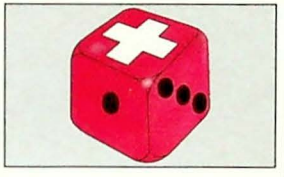
Die zweite Geschichte ist erfreulicher: Rollenspiele werden bei uns ein bißchen bekannter. Nachdem nun ein qualifiziertes Wiener Spielwarengeschäft endgültig *AD &D* sowie *Midgard* vertreibt, ist immerhin ein Akzent in der konservativen Händlerszene gesetzt worden. Ob damit Rollenspiele endgültig dem österreichischen Erfolg entgegenrollen? Schließlich hat nunmehr auch ein Großkaufhaus *D&D* im Programm (und bietet es wesentlich billiger an – was hierzulande wegen der unausgesprochenen Preisbindung zufolge eher ungewöhnlich ist.)

Im konventionellen Spielwarenhandel gibt man sich indessen immer noch spröde. Die neue bezaubernde Spielart Rollenspiel wird nur zögernd aufgenommen, lediglich innovative Geschäfte auf dem Sektor trauen sich, etwa Schmidts *Schwarzes Auge* in die Auslage zu stellen. Vielleicht spielen Ressentiments gegenüber sogenannten Kriegsspielen auch eine Rolle: Fantasy-Produkte haben ja zumeist blutrünstige und düstere Szenen auf dem Cover. Und das dürfte den Österreichern schon genügen, um Ablehnung zu zeigen.

Horror vor Horror haben die einen, die anderen arbeiten am 85er Programm. Piatnik etwa bringt zur Nürnberger Spielwarenmesse vier neue Spiele heraus, die Boß Ernst Ragg als taktische Spiele verstanden wissen will. *Odysseus* soll Mythologisches spielbar machen, *Square* die Erfindung eines Vorarlbergers sein, *Change* ist hingegen von einem Deutschen konzipiert. *Scout* schließlich ist ein Labyrinth-Spiel, „dessen Verwinkelungen nach jedem Zug eines Spielers neu programmiert werden" (Ragg). Vier Spiele made in A. – was aufgrund der Titel allerdings nicht unbedingt erkennbar ist.

Zwei junge Erfinder haben wir noch vorzustellen: Alexander Kodys und Michael Winkelmann. Kodys ist durch einen *Dalli-Dalli*-Auftritt bekanntgeworden und bastelt an schachbrettbestückten Strategiespielen herum, Winkelmann produziert neben einem an *Kalaha* erinnernden Ding Würfelspiele. Und zwar solche, wo die Würfel eine zentrale Rolle einnehmen. Von beiden Herrschaften wird noch zu berichten sein. Der ORF hat sich bereits für Interviews angemeldet.

Roberto Talotta



Fantasy- und Rollenspiele sind „in". Zu diesem Schluß könnte man kommen, wenn man die Verkaufsflächen der einschlägigen Geschäfte betrachtet. Obwohl jetzt auch die deutschsprachigen Abenteuerspiele angeboten werden, sind die Verkaufszahlen aber eher bescheiden. Einige *D&D*-Runden sind zur Zeit in Basel, Bern, Lausanne und Zürich im Gange – vom neuen Schmidt System *Das Schwarze Auge* sah man jedoch bis heute noch wenig. Unter den passionierten Spielern des Spiele-Club Zürich gilt derzeit nur *TFT (The Fantasy Trip)*. Momentan laufen gleich mehrere, eigenentwickelte Abenteuer (in Fortsetzungen); darunter der *Hindernislauf einer Karawane* und die *Schlacht im Monsterlabyrinth*. Sehr beliebt ist hier die Möglichkeit, Talente zu erwerben und einzusetzen – etwas, was man in den meisten anderen Spielsystemen vermißt. Die Gamemaster sind leider noch etwas dünn gesät, so daß man sie ständig umherreisen sieht. Bern startete z. B. im November eine *Zwiebelfantasy* – natürlich mit Zürcher Hilfe . . .

Die Mitglieder des Spiele-Club Zürich treffen sich schon seit rund vier Jahren regelmäßig in einem Café in der Zürcher Innenstadt. Von wenigen, begeisterten Spielern ins Leben gerufen, weist der Verein heute gegen 100 Mitglieder auf! Jeweils Dienstagabend ab 18.30 Uhr trifft man sich unverbindlich im Café, wählt aus der inzwischen über 100 Spiele umfassenden Ludothek eines aus und sucht sich seine Mitspieler. Da immer rund 20 Personen anwesend sind, kann man auch größere und längere Spiele durchführen. Das Spektrum reicht von den traditionellen Familienspielen bis zu komplexen (englischen und amerikanischen) Fantasy- und Rollenspielen.

Der Verein hat schon zwei interessante Spiel- und Spielbücherausstellungen mit mehreren tausend Besuchern organisiert und plant eine dritte. Zudem organisierte er im Herbst 84 bereits zum 2. Mai die Schweizer *Othello*-Meisterschaft und stellte mit Anders Kierulf auch gleich beide Male den Sieger. Eine vierteljährlich erscheinende Club-Zeitschrift (auch separat abonnierbar) informiert die Mitglieder über geplante Anlässe, neue Spiele und vieles andere mehr.

Die Spielszene Bern ist im Vergleich zu Zürich noch jung – die Spieler der Bundeshauptstadt profitieren jedoch von einer einmaligen Informationsquelle: Allwöchentlich berichtet das „erste Kulturradio der Schweiz" *(Radio Förderband Bern)* in der Freitag-Mittagssendung über ein neues Spiel oder eine interessante Spielveranstaltung. Am gleichen Abend treffen sich dann einige der Zuhörer im Berner Spieltreff, dem *Café Dixie*. Ab 20.00 Uhr kann man hier nach Herzenslust spielen, wobei aber eher die gängigeren Familienspiele gefragt sind. Eine Besonderheit ist jedoch der Berner Szene eigen: Recht häufig bringen die Gäste eigene, selbst erfundene Spiele mit, die sie dem interessierten Publikum vorstellen.

Diese breite Angebotspalette trug wohl viel zum Erfolg des Berner Spieltreffs bei – vielleicht erklärt dies auch, warum es in Bern so viele *Spielerinnen* gibt?!?

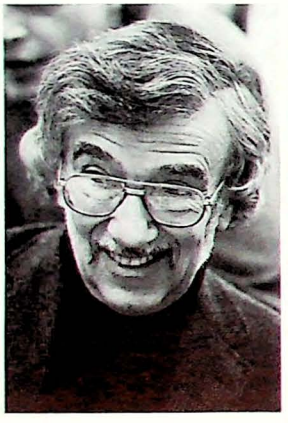
Am Rande vermerkt: Im *BUMM-S*, dem Schweizer Zine für *Diplomacy*-Freunde, spielen etwa 50 Dippy-Fanatiker um Überleben oder Untergang. Da die Verhandlungen bei diesen (reinen Schweizer-) Partien beinahe ausnahmslos telephonisch abgewikkelt werden, freut sich die Post über die astronomischen Telephonrechnungen – zumal die Schweizer als geübte „Diplomaten" oft sehr gerne und sehr lange diskutieren!

Im März findet in Zürich wieder ein *Othello*-Turnier statt. Anmeldungen sind mit dem Stichwort *Othello* an den Spiele-Club Zürich zu senden.

Peter R. Bitterli

Wichtige Adressen:
Spieltreff Bern
Café Dixie, Dammweg 29,
jeweils Freitag ab 20.00 Uhr
Spiele-Club Zürich
Café Plätzli, Pelikanplatz
jeweils Dienstag ab 18.30 Uhr
Postanschrift:
Spiele-Club-Zürich
Erlenstr. 27
CH–8048 Zürich

Sid Sackson - Herr Jedermann mit ungewöhnlichen Ideen



Extra aus den Vereinigten Staaten kam er angereist: Zur Frankfurter Buchmesse und zu den 2. Deutschen Spielertagen in Essen. Gelegenheit für uns, Ihnen den Spieleerfinder und Buchautoren *Sid Sackson* näher vorzustellen.

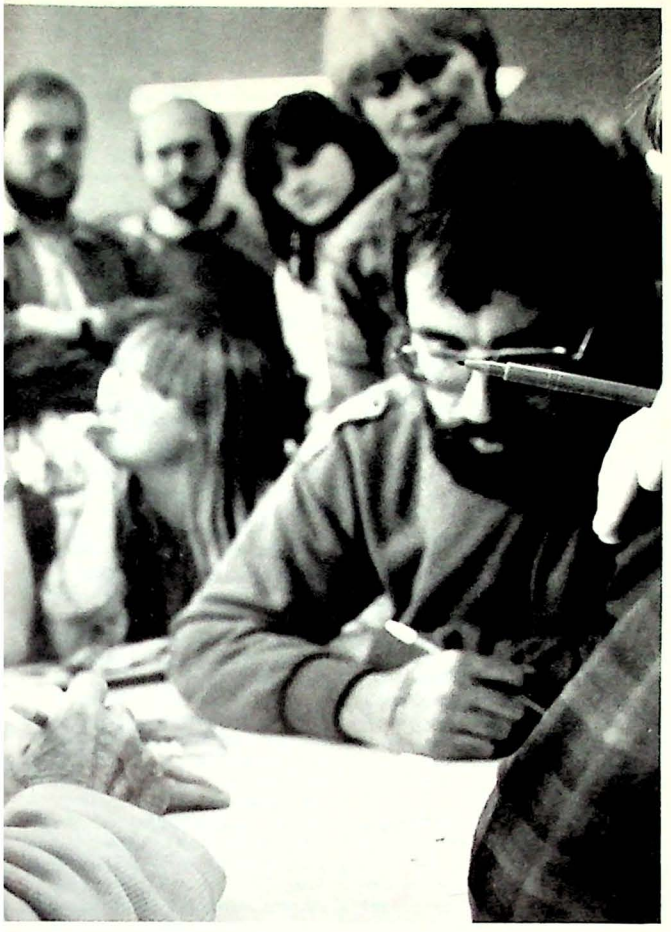
Das Auffälligste an Sid Sackson ist, wie unauffällig er ist: ein bescheidener, zurückhaltender Herr Jedermann, dem man auch und besonders im Umgang mit Spielern weder anmerkt noch ansieht, daß er, wenigstens in unserer Spielewelt, zu den Größten zählt – in der Meinung mancher sogar der Größte ist. Er ist ungeheuer geduldig, zuvorkommend, tut was er kann und jedenfalls mehr als er sollte, um den Erwartungen und (etwa auch unverschämten) Ansprüchen seines jeweiligen Gegenübers gerecht zu werden. Auch wenn es ihn – wie jedermann – froh macht, wenn jemand seine Spiele liebt und lobt, wenn er auch durchaus weiß, wie gut seine Kreationen sind und wie viel er selbst vom Spielen versteht, so bleibt er doch immer überaus zurückhaltend und bescheiden.

Bescheiden lebt er auch in einem kleinen Zweistockwerkhaus, das man von Manhattan aus erst nach fast einstündiger U-Bahn-Fahrt erreicht und das sich in einer ruhigen, aber doch nicht mehr ganz sicheren Gegend befindet: schon zweimal wurde er dort von Rowdies überfallen.

Schätze sind für den Normalräuber bei ihm allerdings nicht zu holen. Lediglich ein Spieledieb käme dort auf seine Rechnung: ein größeres Zimmer im oberen Stock, ein kleineres im Parterre und das ganze Kellergeschoß sind übervoll mit Spielen. 20 000, 30 000, mehr? Auch Sid Sackson weiß es nicht – denn zu den vielen Schachteln kommen noch wohlgeordnete Regelsammlungen sowie Notizen aller Art, die über mindestens noch einmal so viele

Ständig umlagert war Sid Sackson auf den 2. Deutschen Spielertagen. Denn

. . . um sich auch mit seinen Kollegen zu unterhalten. Hier mit Alex Randolph, der den SpielBox-*Lesern ja kein Unbekannter ist. Ob man wohl auch über eine gemeinsame Spielentwicklung gesprochen hat?*



und der Spieleerfinder aus den Vereinigten Staaten immer wieder Zeit ...

Foto: SpielBox/*Markus Merz*

Spiele alle wichtigen Informationen enthalten.

Wie auch immer: er hat bestimmt die größte private Spielesammlung, die es auf der Welt gibt – und auch den größten Fundus an spielbezogenen Informationen.

So lebt er denn in all diesen Spielen – und befaßt sich fast ausschließlich mit ihnen: seinen Beruf als Ingenieur (Civil und Traffic Engineer, wie der amerikanische Titel heißt) hat er an den Nagel gehängt, nachdem er mit einigen seiner ersten Brettspiele (allen voran *Acquire*) festgestellt hatte, daß seine Ideen ankommen und daß sich davon – wenn vielleicht auch bescheiden – leben lasse.

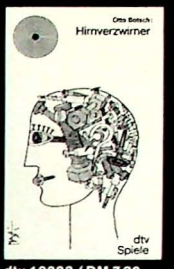
Ganz so von selbst ist er allerdings nicht dazu gekommen, einfach alles auf eine Karte zu setzen. Es war im Herbst 1970, als ein großes Geschäft für Glückwunschkarten eine Spieleausstellung durchführte, und Sid wollte dort seine Spiele zeigen. Als er seinen Boß deswegen um eine Woche unbezahlten Urlaub fragte, schlug dieser ihm diese Bitte ab, so daß er daraufhin kurzerhand kündigte ...

Glücklicherweise kamen da bereits die ersten Tantiemen ins Haus: nach einigen Kartenspielen wie *Poke* (das er als seinen Erstling 1946 immerhin im *Esquire Magazine* veröffentlichen konnte) und *Slam* (das in manchen US-Zeitungen abgedruckt worden war), hatte er 1963 *Focus*, dann 1967 *Bazaar*, 1968 *Acquire (Hotelkönig)* und *Venture (Wirtschaftswunder)*, 1969 sein Buch *A Gamut of Games* (deutsch: *Spiele anders als andere*) und in derselben Zeit auch noch einige weitere Brettspiele untergebracht.

Rosig wird die Situation aber nicht gerade gewesen sein – die Prozente, die ein Erfinder bekommt, sind auch in den USA karg bemessen, und noch ließ sich

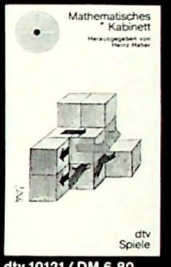
dtv Spiele. Die Bibliothek für Gehirnakrobaten

dtv 10200 / DM 8,80



dtv 10293 / DM 7,80

dtv 10363 / DM 8,80

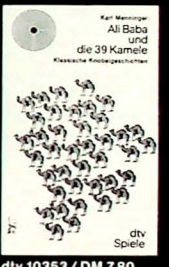


dtv 10121 / DM 6,80

dtv 10131 / DM 6,80

dtv 10186 / DM 8,80

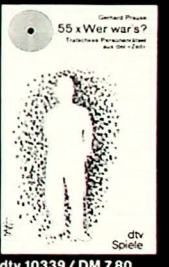
dtv 10199 / DM 8,80



dtv 10353 / DM 7,80

dtv 10094 / DM 7,80

dtv 10306 / DM 6,80



dtv 10339 / DM 7,80

dtv 10340 / DM 14,80

dtv

Diese und noch viel mehr Taschenbücher aus der Reihe ›dtv Spiele‹ und ›buch & spiel‹ erhalten Sie überall im Buchhandel

ja nicht voraussehen, daß etwa *Acquire* ein Welterfolg würde und sich in mehreren Millionen Exemplaren verkaufen würde . . .

Aber verwöhnt hatte ihn das Leben ja ohnehin nicht gerade. Seine Familie (die wohl Sach oder Sack hieß) stammt aus Bessarabien, aus einer kleinen Ortschaft in der Nähe von Minsk, woher seine Eltern in die USA auswanderten und sich fortan Sackson nannten. 1920 wurde dann Sid in Chicago geboren und wuchs als Einzelkind auf. Während der Depression reiste er mit seinem Vater, einem arbeitslosen Ingenieur in den Staaten herum, trampte dabei auch auf einem Frachtzug, mußte sich häufig selbst unterhalten und erfand dabei schon das eine und andere Spielchen, um die Zeit totzuschlagen. Zeitweise lebten sie von der Wohlfahrt, und er lernte so auch den Hunger kennen: die dort bezogenen Nahrungspakete reichten meist nicht sehr weit.

Allen widrigen Umständen zum Trotz beendete er 1943 sein Studium erfolgreich, und es wurde ihm sogar ein Stipendium offeriert, um ihm eine Lehrausbildung zu ermöglichen. Statt dessen – die USA waren mittlerweile in den Krieg eingetreten – begann er als Ingenieur auf einer Navy Yard zu arbeiten.

Auf Garage-Sales, auf Bazaren ist er ständig auf der Jagd nach noch einem Spiel mehr – und als er kürzlich in Europa war, ärgerte er sich immer wieder darüber, daß ihm seine Frau Bernice allzu fürsorglich ein paar Pullover zu viel eingepackt und so wertvollen Leerraum für neue Akquisitionen verstopft hatte . . .

Eine kleine, aber typische Episode illustriert seine Leidenschaft noch besser: als wir plaudernd durch Manhattan eilten (für gemächliches Schlendern fehlt ihm die Geduld), blieb er unvermutet stehen, peilte dann einen offenen Abfallkübel an, aus dem fürwahr die Spitze eines Spielplans hervorlugte. Er zog ihn heraus – stellte mit Befriedigung fest, daß er ausgerechnet dieses Spiel noch nicht in seiner Sammlung hatte, und wühlte dann eifrig in den Abfällen herum, bis er auch noch wenigstens die meisten der dazugehörigen Figuren zusammengeklaubt hatte . . .

Sid Sackson ist ständig in Bewegung, ruhelos, kann sich nur schwer dem Müßiggang ergeben. Allerdings könnte er sich schon eine Art – seine Art . . . – von Pensionierung vorstellen: da weder seine (verheiratete) Tochter Dale noch sein Sohn Dana an Spielen sonderlich interessiert sind, wäre er froh, wenn er eine Universität fände, möglichst irgendwo auf dem Lande, die seine Sammlung übernähme und ihn zuvor noch als ihr Kustos einsetzen würde.

Bisher sind – zwischen 1946 und heute – etwa 130 Spiele von ihm veröffentlicht worden: ein paar hundert weitere warten noch darauf, daß jemand sie herausgeben möchte . . .

Über den Vorgang, wie er ein Spiel erfindet, kriegt man wenig aus ihm heraus: auch Künstler anderer Sparten können ja meist nichts darüber sagen, wie ihr Werk entstanden ist. Irgendwann ist das Spiel plötzlich da, sozusagen fertig und fast bis ins Detail klar. Seine Erfahrung, aber auch sein besonderes Talent, erlauben ihm dabei (und auch bei fremden Entwürfen) überaus rasch festzustellen, wo etwa noch Schwächen sein könnten und was noch anders gemacht werden müßte.

Seiner Ausbildung und Veranlagung entsprechend, sind seine Kreationen meist abstrakte, von mathematischen Denkschemen beherrschte Gebilde. Das, was die meisten von ihnen über die Maße des Üblichen heraushebt, sind die besonderen, originellen Einfälle, der Zwick und der Kniff mehr, die ihnen den speziellen Sid-Sackson-Touch geben.

Sein scharfer, analytischer Verstand ermöglicht es ihm auch, Regeln klar, präzise und ohne jede unnötige Zutat zu fassen – und dabei doch zu gewährleisten, daß kaum eine Frage offenbleibt:

Vorausgesetzt allerdings, man nimmt jedes seiner sparsam gesetzten Wörter ernst und liest die Sätze so exakt, wie sie geschrieben sind. Das mit der *Essener Feder* ausgezeichnete *Focus* ist ein Beispiel dafür – und noch deutlicher wird es in seinen Büchern (von denen *Spiele anders als andere* und *Kartenspiele der Welt* neben eigenen auch Spiele fremder Autoren enthalten – darunter solche, die er so der Vergessenheit entrissen hat).

Wer nun eine derart riesige Spiele-Sammlung besitzt wie er und sich zudem noch während jedes ernsthaften Gesprächs über Spiele akribische Notizen macht (die er dann später teils in sein Tagebuch überträgt, teils dort mit Verweisen auf die entsprechenden Sudelblätter festhält), gerät leicht in den Verdacht, er entnehme seine Ideen einfach diesem Fundus.

Kein Vorwurf aber könnte ihn schwerer verletzen als der des Plagiats – keiner würde ihm wohl auch ungerechtfertigter zukommen. Anders als viele andere ist gerade er ständig sonderlich bemüht, Autorenschaften festzustellen und Urheber (etwa auch in seinen Büchern) zu nennen.

Gewiß, auch bei ihm ist nicht jeder Spielmechanismus, ist nicht jede Spielidee völlig neuartig: seine beiden ersten Kartenspiele, *Poke* und *Slam*, sind eine Poker- und eine Bridgeversion für zwei(!) Spieler, sein drittes Kartenspiel, *Triad*, erinnert an *Mahjongg*, zu *Focus* stammt der Anstoß von Valentin Sienas *Tricolor*, und *Monad* wurde durch ein Spiel aus dem letzten Jahrhundert angeregt.

Wären das nun nur unbedarfte Variatiönchen, die jedem einfallen könnten – da ein Würfel, dort ein Hüpfer mehr, ein paar veränderte Wertungen und Zusatzregeln aus anderen Spielen hinzugestöpselt – es wären wirklich Plagiate.

Dem ist nun aber nicht so: zwar erkennt man in dem und jenem das ursprüngliche Spiel noch immer, aber was sich nun ergeben hat, ist etwas Eigenständiges, nur noch in unwesentlich gewordenen Äußerlichkeiten Verwandtes. Das Wesentliche, die taktischen und strategischen Möglichkeiten, der Reiz und die Atmosphäre, der Anspruch und das Ziel des Spiels sind anders geworden – dadurch zumeist, daß neue, entscheidende Grundgedanken beigesteuert und

Liebe Eltern,

es gibt nichts Gutes, außer man tut es. Mit einer Kinder-Unfallversicherung zum Beispiel erhalten Sie Ihrem Sohn oder Ihrer Tochter ein gutes Stück Chancengleichheit, das nicht die Welt kostet. Möchten Sie mehr wissen? Jede unserer 21 ADLER-Bezirksdirektionen oder wir, die Hauptverwaltung, antworten auf Ihre Fragen: Leibnizstraße 3/4, 1000 Berlin 12.

SERVICE SCHECK
für kostenlose Beispielrechnung zur Kinder-Unfallversicherung
Name, Anschrift

ADLER Versicherungen

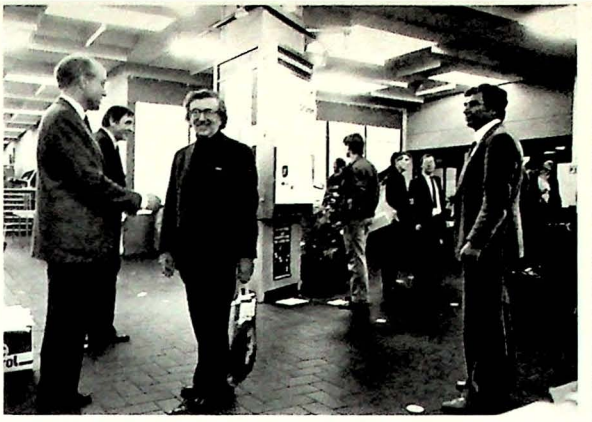
gegebene Elemente völlig neu, oft überraschend andersartig verknüpft worden sind . . .

Ähnliche oder gar gleiche Thematik, Spielpläne, Zugmechanismen, Schlagmöglichkeiten und Zielsetzungen allein genügen noch lange nicht, um von einem Plagiat zu sprechen: Entscheidend ist, wie das alles zusammenhängt und was darüber hinaus wie sehr und wie entscheidend anders oder eben dann doch auch gleich ist . . .

Ohne genaueres Zusehen und mit mangelnden Kenntnissen der Materie ließe sich der Plagiatvorwurf etwa bei Sid Sacksons neuestem Spiel *Metropolis* (siehe auch *Besser spielen* in diesem Heft) (Ravensburger, 1984) besonders leicht, aber eben doch nur leichtfertig erheben:

Es geht hier um die Bebauung einer Stadt, und da ist anzunehmen, daß auch andere Spiele mit einem ähnlichen Thema auf gleichartige Grundgedanken kommen: daß es da Straßen haben wird mit Parzellen, daß darauf Gebäude mit vorgegebenen Grundrissen errichtet werden sollen, daß ihr Wert von der Umgebung abhängen wird usw.

Und wirklich – wer sich etwas umsieht, wird da und dort Spiele entdecken, die in dieser Weise miteinander verwandt sind: vom *Landlord's Game* (1904) über *Monopoly* (um 1930) bis etwa hin zu jenem *New Town*, das 1972 bei Harwell in den USA herauskam, oder einem anderen *Newtown*, das 1980 als pbm-Spiel von Derek Carver in England eingeführt wurde. Vor allem diese beiden *Newtowns* und Sid Sacksons *Metropolis* (das pikanterweise von ihm eine Zeitlang ebenfalls *Newtown* genannt wurde) weisen überraschende Ähnlichkeiten auf, die bei oberflächlicher Betrachtung schon dazu führen mögen, Plagiate und ähnlichen Unrat zu wittern.



Zwischen 1946 und heute hat Sid Sackson allein 130 Spiele und eine ganze Anzahl von Spielebüchern veröffentlicht. Er gehört damit unbestritten zu den Erfolgreichsten seiner Zunft.

Abgesehen davon, daß sich nun wirklich alle drei Spiele anders spielen und schon deshalb kaum von Plagiaten gesprochen werden kann, so bliebe doch bei Sid Sackson, dessen *Metropolis* das späteste Publikationsdatum aufweist, zumindest ein Schwarzer Peter kleben: Er scheint demnach ungewöhnlich viele Anleihen bei anderen gemacht zu haben.

Nur mancherlei Zufällen ist es zu verdanken, daß er sich von jeglichem, durch unbedachte und vorschnelle Anschuldigungen verursachtem Verdacht reinwaschen kann: Sid Sacksons neuestes Spiel ist in Wirklichkeit eines seiner ältesten – und stammt aus dem Jahr 1943 . . .

Während des Krieges, als die Bomber Städte vernichteten, dachte er bereits an den einmal nötigen Wiederaufbau und erfand ein Spiel, das er *Reconstruction* nannte.

Ein notariell beglaubigtes Dokument vom November 1943 enthält die Regeln, den Plan und die Gebäudeformen von *Reconstruction*, das bereits in fast allen Teilen dem heutigen *Metropolis* entspricht: der Spielplan ist identisch, die Gebäude sehen gleich aus (nur daß die damalige Kirche später durch einen Laden ersetzt wurde), und die wesentlichen Regeln stehen auch schon da.

Das Spiel blieb längere Zeit liegen – mindestens weiß Sid Sackson nicht mehr, was er allenfalls damit gemacht hat. Ab 1964 setzen dann Tagebucheintragungen und Briefe ein, die den weiteren Werdegang des Spiels verfolgen lassen.

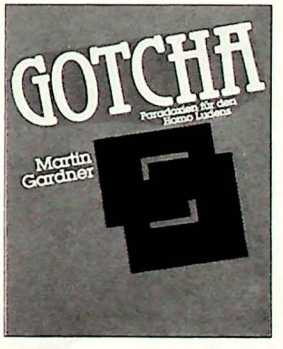
Mehrfach herumgeprobelt hat er an der Methode, wie die Spieler zu ihren Grundstücken kommen sollten. Mußte man anfänglich einfach die oberste Karte des Stocks ziehen, so führte er Anfang 1964 die Möglichkeit ein, zwischen der obersten Karte verschiedener Stapel zu wählen, überlegte Ende 1966, ob es vielleicht besser wäre, wenn einige Karten offen auslägen und dann auf sie geboten würde, und erwog auch, ob etwa alle Karten ausgeteilt werden sollten, worauf die Spieler jeweils zu zweit miteinander statt zu bauen über Abtäusche verhandeln könnten – und kam schließlich Anfang Januar 1979 auf die jetzige Lösung, daß jeder in seinem Zug von vier offenliegenden Karten die geeignetste Parzelle nehmen dürfe. Im Februar 1979 bekam ich dann ein Handmodell dieses Spiels. 5 Jahre später erschien es bei Ravensburger.

Rund 40 Jahre hat das Spiel benötigt, um, weitab von der Heimat, endlich auf den Markt zu kommen. Wenn man nun bedenkt, daß bei ihm noch viele andere auf Halde liegen, muß man sich wohl damit abfinden, daß wir manche nie zu Gesicht bekommen werden . . .

Walter Luc Haas

Ronald C. Read
Tangram
330 Legespiele
Aus dem Amerikanischen von Christiane Hülnhagen
Ca. 152 Seiten mit zahlreichen Vorlagen und einem Tangramspiel
Paperback ca. DM 19,80
330 verschiedene Tangrams, die mit den sieben Teilen des Puzzles, das dem Buch beigefügt ist, gelegt werden können; darunter sind Bilder, ganze Bildgeschichten, faszinierende Täuschungen, vertrackte Paradoxa – und am Schluß des Buches auch Lösungshilfen.

Heinrich Hugendubel Verlag



Neues aus dem Mathematischen Kabinett
Herausgegeben von Thiagar Devendran
Ca. 180 Seiten mit vielen Tabellen und Abbildungen
Paperback ca. DM 19,80

Martin Gardner
Gotcha!
Paradoxien für den Homo Ludens
Aus dem Amerikanischen von Irene Rumler
Ca. 164 Seiten mit zahlreichen Illustrationen
Paperback ca. DM 19.80

auf der Spielwarenmesse in Nürnberg Stand M5-5-03/E1

Bodo

Ein Fortsetzungsabenteuer von Eberhard von Staden, bei dem Sie den Fortgang mitbestimmen

Die Geschichte begann, als die drei Schiffbrüchigen Bodo, Erdmann und Volker auf nicht ganz natürliche Weise in den Hafen der sagenhaften Stadt Khorphaan getrieben wurden. In einer finsteren Kaschemme müssen die Helden unserer Geschichte zusehen, wie ein Mann getötet wird. Soll man den Mörder dingfest machen? Unsere Leser entschieden sich dagegen. Statt dessen folgen die drei Abenteurer einer magischen Anziehungskraft, die sie durch die finsteren Gassen Khorphaans zu einem Tempel führt.

Im Halbdunkel des Tempelraumes sieht man sich plötzlich mit einem wenig vertrauenswürdigen Priester konfrontiert. Soll man flüchten? Disputieren? Unsere Leser haben sich bei der Abstimmung mit über 50 % dafür entschieden, in den Untergrund zu gehen: Man folgt der Treppe in die Tiefe.

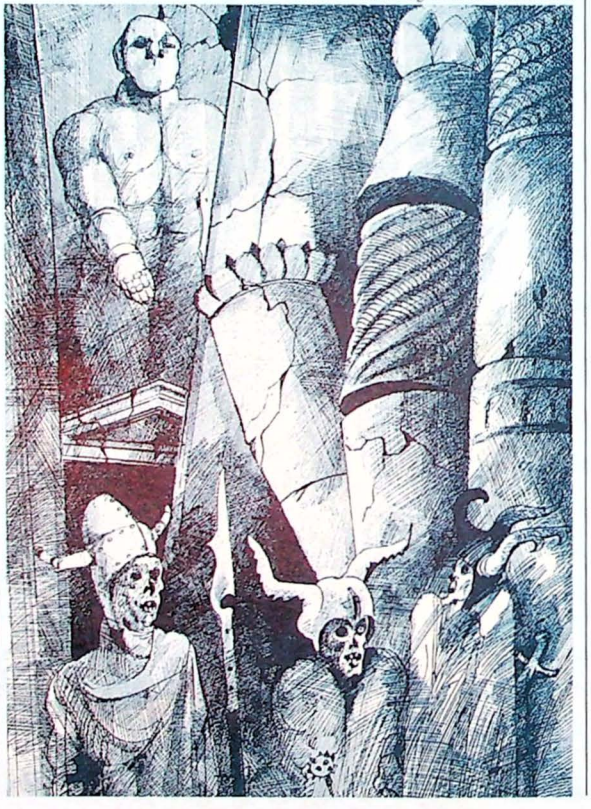
Auch diese Folge unseres Bodo-Abenteuers bietet drei verschiedene Fortsetzungsmöglichkeiten. Und Sie können bestimmen, wie es weitergehen soll! Schicken Sie eine Postkarte mit einer der Möglichkeiten (A-C) bis zum 22. 2. an Eberhard von Staden, Mozartstr. 5, 6057 Dietzenbach.

Erdmann stolpert die ausgetretenen Stufen in die nach Moder riechende Tiefe. Hinter seinem Rücken schwillt das beschwörende Gemurmel des Priesters zornig an. Doch der Zwerg folgt einer stärkeren Kraft – der Verlockung finsterer Gänge und Stollen. Bodo aber weiß, daß Volker der Magie des Priesters nicht widerstehen kann. Soll er ihn zurücklassen? Nicht in den Krallen dieses Folterknechtes! Bodo packt Volker, der sich schon wieder dem mit dem Arme wedelnden Priester zugewandt hat, reißt ihn herum und stößt ihn mit einem kräftigen Fußtritt die Treppe hinunter. Unten angekommen, ist der Barde dank rasender Kopfschmerzen gegen jegliche mentale Beeinflussung erst einmal immun.

So können sich unsere Freunde unverzüglich den finsteren Gang entlangtasten. Natürlich hat in der Eile niemand daran gedacht, eine der Fackeln aus dem Tempel mitzunehmen. So muß man sich auf Erdmann verlassen, der als Zwerg in der Dunkelheit wenigstens ein totes von einem untoten Gerippe unterscheiden kann. Nach ein paar hastig zurückgelegten Metern kracht die Reisegesellschaft mit dumpfem Poltern gegen eine Tür. „Verdammt", knurrt Bodo, „ich dachte, Du kannst was sehen." „Wie soll ich in dieser khorphaalesischen Finsternis etwas sehen können, wenn ich schon seit drei Wochen keinen Tropfen Lebertran mehr bekommen habe?" Erdmann ist verstimmt. Mürrisch dreht er den in der Tür steckenden Schlüssel herum, drückt die Klinke und – geblendet vom plötzlichen Lichtschein stehen Bodo, Erdmann und Volker wie festgenagelt.

Fassungslos starren sie auf das Bild, das sich ihnen da bietet: Über die Wände eines ausgedehnten Gewölbes huschen Schatten zahlloser Fackeln. Aber es sind seltsam substanzlose Schatten, wie sie nur Untote werfen. Es wimmelt an dieser unwirklichen Stätte von Skeletten in löchrigen Umhängen, mit rostigen Schwertern und zerdellten Helmen. Stahl klirrt gegen Stahl und übertönt gelegentlich das Klappern der Knochen, wenn die Gerippe neue Särge heranschleppen, aus denen weitere Untote befreit werden. Machen die Mächte des Chaos mobil, um Bodo und seine Freunde zu jagen?

Zeichnung: Knut Volker Neumann



In einer Ecke des Gewölbes liegt ein großer Haufen von Schwertern und Morgensternen, von dem sich die frisch Ausgesargten mit Waffen versorgen. Es herrscht hektische Betriebsamkeit, dann – ein plötzliches dumpfes Rumpeln läßt die Szene in Bewegungslosigkeit erstarren. Einen Augenblick lang hätte man eine Stecknadel zu Boden fallen hören können, dann stürzt alles in noch größerer Eile durcheinander.

Kein Zweifel, eine drohende Gefahr und nicht Bodo treibt die Untoten aus ihrer Ruhe. Ein neues Rumoren erschüttert die Mauern, und diesmal ist es näher und heftiger. Staub und Sand rieseln von oben aus dem Gewölbe, und in der rückwärtigen Wand ist schnell wie der Blitz ein meterlanger Spalt aufgesprungen. Jetzt dröhnen die Schläge pausenlos und einen Augenblick später stürzt mit donnerndem Getöse die Rückwand des Gewölbes ein. Eine gespenstische Szene. Kaum dringt das Licht der Fackeln durch den aufgewirbelten Staub, in dem die Gerippe durcheinanderstieben wie Hühner, unter die der Fuchs gefahren ist. Aber im Hintergrund, drohend, starr und riesig: Der Golem. Aus oliv, mattschimmerndem Fels geschlagen, folgt er dem Befehl seines Herrn: unbeirrbar, unaufhaltsam, unbesiegbar. Langsam, mit steinern knirschenden Gelenken betritt er das Gewölbe zum Kampf gegen mindestens drei Dutzend klapperdürre Knochenmänner.

Hinter sich die schwer auszurechnende Gefahr des Priesters vom Tempel, kann er nur

(A) die Verwirrung der Untoten nutzen, sich eine herumliegende Waffe greifen und den Feind gemeinsam mit dem Golem niederkämpfen,

(B) Seite an Seite mit den Skeletten gegen den Golem kämpfen, um zu testen, ob Untote Dankbarkeit zeigen können,

(C) die Flucht nach vorn ergreifen und sich durch die Gerippe hindurch, am Golem vorbei, durch den aufgebrochenen Durchgang davonmachen.

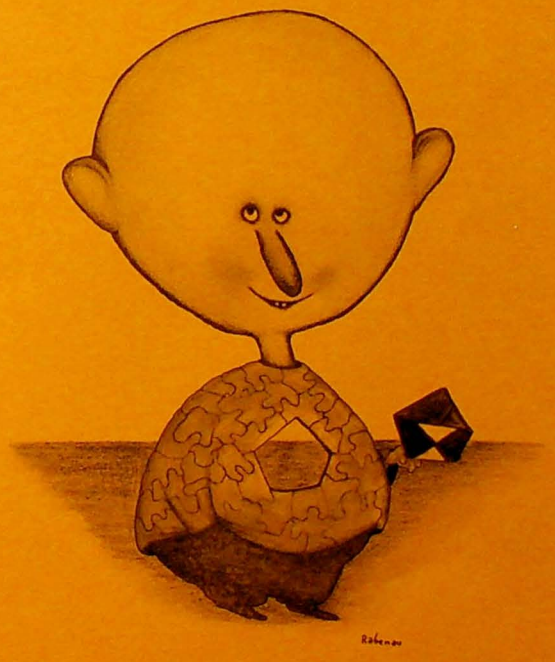
Unsere Leseraktion Dampfross ist das beliebteste Spiel

Wie schon in den Jahren zuvor hat unsere *SpielBox*-Leseraktion wieder ein riesiges Echo gefunden: Waren es 1983/84 noch 3248 Leser, die sich an der Abstimmung beteiligten, so nahmen diesmal sage und schreibe 4367 Leser teil. Das ist die höchste Teilnehmerzahl, die wir bisher verzeichnen konnten. Es gab ein eindeutiges Votum:

Mit weitem Vorsprung erreichte das Spiel des Jahres 1984 auch den Platz Nr. 1 der *SpielBox*-Leseraktion: Der Sieger heißt also *Dampfroß* von Dave Watts (Schmidt Spiel und Freizeit). Genau wie dieses Spiel von Punkt Null an die Spitze gelangte auch der zweite Sieger: *Metropolis* von Sid Sackson (Ravensburger). Bis fast vierzehn Tage vor Weihnachten hatte dieses Spiel sogar geführt, ehe *Dampfroß* es schließlich mit Macht überholte. Platz 3 hat dann eigentlich *Scotland Yard* (Ravensburger) erreicht, konnte als Vorjahressieger allerdings nicht mehr in die Wertung aufgenommen werden. Dennoch Gratulation! An seine Stelle rückte *Hotelkönig* oder *Acquire* (Schmidt Spiel und Freizeit).

Auf den weiteren Plätzen gab es starke Veränderungen. Aus der Liste der ersten Zwanzig ganz verschwunden sind: *Backgammon, Go, Hexenmeister vom flammenden Berg, Malefiz, Monopoly, Verlies und VIP-Game.* Einen Sprung nach oben von Platz 20 auf 11 schaffte *D & D*, auf Platz 15 allerdings verfolgt von Das *Schwarze Auge* (Schmidt Spiel und Freizeit). *Trivial Pursuit* (Parker) gelangte auf Anhieb auf Platz 10, ebenso überraschend *Heimlich & Co.* (Edition Perlhuhn) auf Platz 12. *Geister* konnte sich ebenfalls auf Platz 15 neu einreihen. Und hier die ganze Liste:

1. Dampfroß (Schmidt Spiel + Freizeit)
2. Metropolis (Ravensburger)
3. Hotelkönig (Schmidt Spiel + Freizeit)
4. Risiko (Parker)
5. Sagaland (Ravensburger)
6. Schach (diverse)
7. Cluedo (Parker)
8. Twixt (Schmidt Spiel + Freizeit)
9. Doppelkopf (diverse)
10. Trivial Pursuit (Parker)
11. D & D (ASS)
12. Heimlich & Co. (Edition Perlhuhn)
13. Diplomacy (Parker)
14. Geister (Schmidt Spiel + Freizeit)
15. Das Schwarze Auge (Schmidt Spiel + Freizeit)
16. 1829 (Das Spiel Hamburg)
17. Mah Jongg (diverse)
18. Focus (Parker)
19. Playboss (Ravensburger)
20. Civilization (Das Spiel Hamburg)



Und das waren die fünf unbeliebtesten Spiele:

1. MAD (Parker)
2. Monopoly (Parker)
3. Spiel des Lebens (Milton Bradley)
4. Risiko (Parker)
5. Trivial Pursuit (Parker)

Hier ist wieder zu beachten, daß diese Rangordnung nichts über den wirklichen Wert der Spiele aussagt. So sind *Risiko* und *Trivial Pursuit* (beide Parker) auch ganz oben bei den beliebtesten Spielen. Das heißt also, sie sind unter unseren Lesern scharf umstritten.

Wir gratulieren dem strahlenden Sieger *Dampfroß* und dem Verlag Schmidt Spiel + Freizeit herzlich. Er erhält eine Trophäe unseres Zeichners Rabenau.

Unsere Gewinner sind inzwischen benachrichtigt. Die Verlosung fand unter Ausschluß des Rechtsweges statt.

Hier die ersten 10 Preisträger:

1. Preis: Eine Wochenendreise für zwei Personen nach London gewann Ute Straka, 4600 Dortmund.
2. Preis: Einen Schachcomputer der Marke „Super Sensor IV" gewann Peter Wagner, 8034 Germerin.
3. bis 10. Preis: Ein wertvolles Spielpaket erhielten
Thomas Fink, 7800 Freiburg
Elke Nielsen, 1000 Berlin 44
H. Friedli, CH-8185 Winkel-Rüti
Karin Vater, 6000 Frankfurt 90
Ulrike Pabst, 2050 Hamburg 80
Peter Feustel, 3000 Hannover 81
Heinz Bergs, 5110 Alsdorf
Helmut Friesdorf, 5090 Leverkusen 1

SpielBox meldet:

Zwei Initiativen erregen großes Aufsehen

Auf den Deutschen Spielertagen in Essen erregten zwei Initiativen der *SpielBox* großes und größtes Aufsehen. Das zeigt sich daran, daß seit den Tagen im Oktober uns täglich Anfragen erreichen, die Näheres wissen wollen. Besonders erfreulich ist das Interesse von Presse, Funk und Fernsehen, die z. T. groß aufgemacht noch im November und Dezember Anschlußberichte veröffentlichten. Die Rede ist von der Deutschen Würfelgesellschaft, die in Essen auf den Deutschen Spielertagen gegründet wurde; und weiter ist die Rede von den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel, die mit rund 30 Spielteams diesmal in Essen ihren ersten bundesweiten Auftritt und Erfolg verbuchen konnten. Dazu Näheres:

Deutsche Würfelgesellschaft: Sie ist eine Initiative von Hans Jörg Nürnberger, Gilbert Obermair und Friedhelm Merz, wurde spontan von Erwin Glonnegger, Reinhold Wittig, Dirk Hanneforth, Tom Werneck und anderen unterstützt und dann in Essen aus der Taufe gehoben. Warum? Der Würfel rangiert in der Spieleszene – von wenigen Ausnahmen wie „Spiel" von Reinhold Wittig – an eher untergeordneter Stelle, als Hilfsmittel, obwohl er weltweit das wohl älteste und zugleich ein eigenständiges Spielmittel ist. Das gilt es zu fördern. Dabei muß der Tatsache Rechnung getragen werden, daß es Würfel nicht nur in der in Deutschland gängigen Form, sondern international in hunderterlei Formen gibt, die genauso vielfältig zu verwenden sind. Diese Würfel sind zu sammeln, ebenso auch alle Würfelspiele.

Zu diesem Zweck schließen sich Spieler wie Sammler, aber auch Spieleversender und Spielehersteller, zur Deutschen Würfelgesellschaft zusammen. Die Einzel- wie Firmenmitgliedschaft ist also möglich. Gelänge dieser Zusammenschluß, hätte er den Nebeneffekt, daß in dieser Gesellschaft zum ersten Mal alle und jeder eine organisatorische Form fänden, die sich neben Würfeln und Würfelspielen zugleich der großen Vielfalt des Spielens und der Spiele überhaupt widmen. Im Kreis der Mitgliedschaft könnte also alles erwogen, diskutiert und vielleicht auch beschlossen werden, was das anspruchsvolle Spiel, das Spielen und die Spielszene insgesamt weiter nach vorn bringt.

Die Satzung ist erarbeitet und soll auf einer ersten Mitgliederversammlung in Nürnberg verabschiedet werden. Als Mitgliedsbeiträge sind DM 25,– für Einzelpersonen und DM 100,– für Firmen pro Jahr vorgesehen. Die Gesellschaft ist gemeinnützig. Weitere Informationen und das Arbeitsprogramm für 1985 können auf dem Bestellcoupon dieses Beihefters angefordert werden.

Deutsche Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel: Sie wurde in dieser offiziellen Form erstmals 1984 durchgeführt. Gespielt wurde auf den Deutschen Spielertagen an zwei Abenden und mit vier Spielen. Die Koordination und Betreuung hatte Sven M. Kübler übernommen. Der erste Mannschaftsmeister nach dem neuen Reglement wurde Darmstadt.

Der Erfolg dieser Meisterschaften ermutigt die *SpielBox*, auf dem einmal eingeschlagenen Weg weiterzumachen. Dabei werden zwei Ziele verfolgt:

- Die Mannschaftsmeisterschaften 1985, die wieder in der Endrunde auf den Deutschen Spielertagen vom 25. bis 29. September 1985 in Essen ausgetragen werden, müssen erneut eine größere Beteiligung aufweisen als im Jahr zuvor.
- Der Endrunde sollen einmal regionale Vorentscheidungen – möglichst eine pro Bundesland – vorausgehen. In zwei Bundesländern – Hamburg und Berlin – wird dies bereits 1985 möglich sein, weil dort schon im Frühjahr um Ostern herum regionale Spielertage stattfinden. Sie sind Vorlaufveranstaltungen für Essen. Andere Bundesländer sollen folgen. Eine Veranstaltung in Braunschweig für das Bundesland Niedersachsen, die für die Meisterschaften 1986 gilt, steht neben Hamburg und Berlin bereits jetzt fest. Im Gespräch sind auch Spielturniere in den Hotels der Novotel-Kette.

Was benötigt wird, sind Spielteams zu je vier Mitspielern, die sich für die Mannschaftsmeisterschaften anmelden und schon an der einen oder anderen regionalen Vorentscheidung teilnehmen möchten. Es winken wertvolle Preise und – wenn Sie sich der Meisterorganisation auf Dauer anschließen – interessante Vorteile. Herzliche Bitte also: mit dem Coupon des Beihefters anmelden.

Weitere Informationen zur Würfelgesellschaft und zu den Mannschaftsmeisterschaften zusammen mit tausend anderen Tips und Hinweisen gibt es auch im Taschenbuch „Spiel '85". Also bestellen!

Immer der richtige Zug

Reihe „Modernes Eröffnungswissen"

Jakow Estrin
Traxler Gegenangriff
DM 9,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Sizilianisch?
DM 15,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Königsindisch?
DM 15,80

Jakow Estrin
Das angenommene Königsgambit
DM 16,80

Jakow Estrin
Das abgelehnte Königsgambit
DM 16,80

Raymond Keene/
Shaun Taulbut
Wie spielt man Nimzo-Indisch?
DM 16,80

Shaun Taulbut
Wie spielt man Französisch?
DM 17,80

Eröffnung

Lew Polugajewski
Aus dem Labor des Großmeisters/Teil I
DM 22,00

Lew Polugajewski
Aus dem Labor des Großmeisters/Teil II
DM 22,00

Raymond Keene
Eröffnungen
DM 17,80

Ludek Pachman
Moderne Schachtheorie
Band 1: Offene Spiele
DM 22,00
Band 2: Halboffene Spiele
DM 22,00
Band 3: Sizilianisch
DM 24,00

Jakow Estrin
Theorie und Praxis des Zweispringerspiels
DM 19,80

Strategie

Ludek Pachman
Moderne Schach-Strategie
Band 1
DM 19,80
Band 2
DM 22,00
Band 3
DM 22,00

Schachgeschichte

Alfred Diel
Schach in Deutschland
DM 29,80

Partien

Vlastimil Hort
Begegnungen am Schachbrett
DM 26,80

Barbara Hund
Mein Weg zum Erfolg
DM 17,80

Viktor Kortschnoi
Meine besten Kämpfe
DM 22,00

Michail Tal/
Alexander Koblenz
Schachtraining mit Exweltmeister Tal
DM 18,80

Ludek Pachman
Entscheidungspartien
DM 19,80

Ludek Pachman
Meine 100 besten Partien und meine Probleme
DM 19,80

Wolfgang Heidenfeld
Große Remispartien
DM 9,90

Weltmeisterschaft/ Olympiade/Turniere

Viktor Kortschnoi/
Ludek Pachman
Schach WM '78
DM 15,00

Ludek Pachman
Kortschnoi – Karpow Entscheidung in Meran Schach WM '81
DM 16,80

Ludek Pachman
Hübner – Kortschnoi Finale in Meran
DM 15,00

Otto Borik
Schach-Olympiade Buenos Aires '78
DM 14,80

Warren H. Goldman
Berlin 1897
DM 17,50

Dr. Werner Lauterbach
Bamberg 1968
DM 17,50

Biographien

Viktor Kortschnoi
Ein Leben für das Schach
DM 19,80

Problemschach

Dr. Werner Speckmann
Einführung in die Welt des Schachproblems
DM 29,80

Bonsdorff/Fabel/Riihimaa
Schach und Zahl
DM 16,00

Dr. Karl Fabel, C.E. Kemp
Schach ohne Grenzen (Chess Unlimited)
DM 9,90

Das besondere Schachbuch

Dr. Paul Schmidt
Schachmeister denken
DM 9,90

Emanuel Lasker
Gesunder Menschenverstand im Schach
DM 9,90

Richard Réti
Die neuen Ideen im Schachspiel
DM 7,90

José R. Capablanca
Letzte Schachlektionen
DM 9,90

Dr. Werner Lauterbach
Einmaleins der Eröffnung
DM 15,00

Henrich Kasparjan
Zauber des Endspiels
DM 18,00

Walter Rau Verlag Postfach 120 407 4000 Düsseldorf 12

WELTNEUHEITEN

der 3. Schachcomputer-Generation von NOVAG™

überzeugt durch
Spielstärke
Bedienung
Funktion und Preis

Auf diesen Schachcomputer haben Sie lange gewartet:

CONSTELLATION

für Anfänger, Clubspieler, Schach-Experten

Seit wenigen Tagen ist dieser neue Schachcomputer erhältlich. Er gewann bisher alle Tests und Turniere in Deutschland, Holland, Frankreich und den USA.

Coupon ausschneiden und auf eine Postkarte kleben.

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir unverbindlich Ihren ausführlichen Prospekt SB 1 zu.

Bitte fordern Sie unverbindlich Unterlagen an bei:

Günter Zens · Schach + Spiele
Elektronik Fachversand
Nornenstraße 11 · 8500 Nürnberg 40
Tel.: 09 11/4 94 17

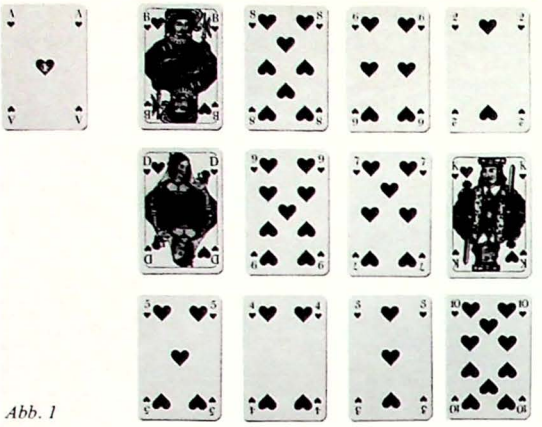


Abb. 1

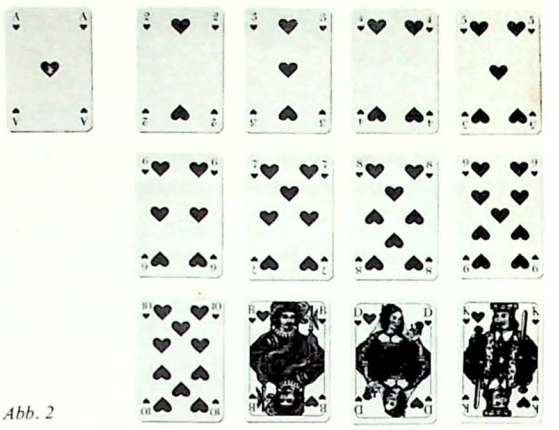


Abb. 2

Nur nicht die Geduld verlieren

Über eine ganz neue Patience berichtet *Knut-Michael Wolf*

Über Patiencen wurden schon zahlreiche Bücher geschrieben. Trotzdem sind noch nicht alle Spielmöglichkeiten ausgeschöpft. *Heinz Sosna*, ein Berliner Lehrer im Ruhestand, erdachte ein Spielprinzip, das von Brettspielen her bekannt, für eine Patience aber völlig neu ist. Er führt es an einer Mini-Patience vor, die inzwischen erweitert wurde und – zusammen mit anderen neuen Patiencen – Bestandteil eines Buches sein wird, an dem der Autor gerade arbeitet. Seiner Mini-Patience gab er den Titel *Lonely King*.

Die Patience kann allein oder mit mehreren Spielern im Wettstreit gelegt werden. Das Spielprinzip wird zunächst anhand der *Solitär-Version* erläutert.

Aus einem 52-Blatt-Kartenspiel suchen Sie die 13 Karten einer Farbe (z. B. Herz) heraus. Die restlichen Karten werden nicht gebraucht.

Das As legen Sie offen auf den Tisch. Die übrigen zwölf Karten werden gut gemischt und in drei Reihen zu je vier Karten offen ausgelegt. Ein Beispiel für eine solche Auslage zeigt Abbildung 1.

Die Aufgabe besteht darin, alle zwölf Karten auf dem As in aufsteigender Reihenfolge, also von der Zwei bis zum König, abzulegen.

Die neuartige Idee dieser Patience: Um sie ablegen zu können, müssen Sie die Karten aus der Auslage „herausschlagen". Dazu ziehen Sie mit einer Karte wie mit einer Spielfigur auf dem Spielbrett in senkrechter oder waagerechter Richtung auf das Nachbarfeld und „schlagen" die dort liegende Karte. Die geschlagene Karte wird abgelegt, die schlagende nimmt ihren Platz ein. Diagonalzüge sind nicht erlaubt, ebensowenig Züge auf leere Felder. Auch dürfen in einem solchen Zug weder Karten noch leere Felder übersprungen werden.

In Abb. 1 zieht zunächst die Sechs oder der König auf das Feld der Zwei und nimmt deren Platz ein; die Zwei wird auf dem As abgelegt. Als nächste Karte muß die Drei geschlagen werden, und zwar entweder mit der Vier oder der Dame.

Auf diese Weise werden sämtliche Karten bis hinauf zur Dame aus der Auslage herausgespielt. Der König bleibt (hoffentlich!) als letzter – daher der Name des Spiels – übrig. Er wird – ungeschlagen, wie Könige es lieben – abgelegt und damit ist das Spiel erfolgreich beendet.

Beendet ist die Patience allerdings auch schon dann, wenn eine Folgekarte nicht geschlagen werden kann. In diesem Fall ist unsere Mini-Patience als gescheitert abzubrechen, denn irgendwelche Zwischenzüge anderer Art sind nicht erlaubt.

Es gibt jedoch ein Hilfsmittel, das Sie *vor* Spielbeginn einsetzen können. Wenn Sie glauben, daß die Patience bei einer bestimmten Auslage (und solche gibt es reichlich) nicht aufgeht, suchen Sie sich ein *Glückspärchen:* das sind zwei Karten, die miteinander die Plätze tauschen, ohne Rücksicht auf ihre Entfernung zueinander. Einen solchen Austausch dürfen Sie nur vor Spielbeginn und nur einmal vornehmen. Das ist aber ausreichend, denn nach den bisherigen Erfahrungen scheint es für jede „unmögliche" Auslage ein *Glückspärchen* zu geben, das die Patience aufgehen läßt. Ein Gegenbeweis steht noch aus.

Abbildung 2 zeigt ein kurioses Beispiel, denn die Karten wurden vor dem Auslegen offensichtlich nicht gemischt. Dennoch läßt sich ein Glückspärchen finden, das die sonst unlösbare Patience aufgehen läßt (Zwei und Neun).

Ein schwierigerer Fall ist in Abbildung 3 dargestellt, doch gibt es auch hier ein Glückspärchen. Es zu finden, überlassen wir den *SpielBox*-Lesern.

Geht die Patience trotz Kartenaustausch nicht auf, weil man unüberlegt gespielt hat, so wird das mit einem Minuspunkt bestraft. Am Ende wird das Spielergebnis nämlich bewertet.

Je nachdem, ob und wie die Aufgabe gelöst wurde, werden Punkte vergeben, und zwar:

+ 2 (aufgegangen ohne Glückspärchen),
+ 1 (aufgegangen mit Glückspärchen),
0 (gescheitert ohne Glückspärchen),
− 1 (gescheitert mit Glückspärchen).

Die Punkte werden entweder einfach auf einem Blatt Papier notiert. Oder Sie benutzen zum Zählen die 13 Karten einer Kontrastfarbe (z. B. Pik, wenn Sie die Patience mit den Herz-Karten legen). Die Werte der Zählkarten spielen keine Rolle. Gezählt wird auf einfache Weise: Der Zählkartenstapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Für jeden Pluspunkt wird eine Zählkarte offen, für jeden Minuspunkt verdeckt neben den Stapel gelegt.

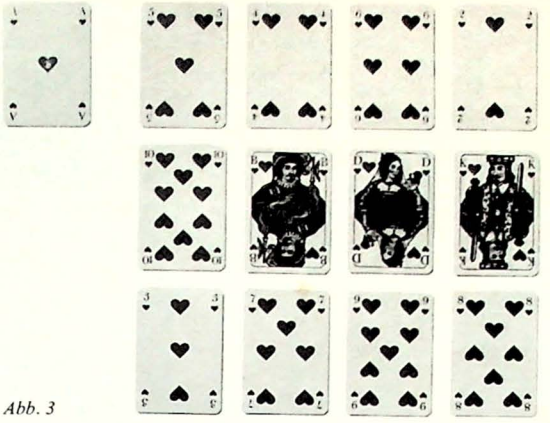


Abb. 3

Da die Mini-Patience eine sehr kurze Spieldauer hat, werden mehrere Partien hintereinander gespielt. Für den Solo-Spieler endet die Spielserie, wenn er 4 Punkte erreicht hat – oder vorher, wenn sein Zählkartenstapel verbraucht ist.

Das Mehr-Personen-Spiel

Für die Mehr-Personen-Patience gibt es verschiedene Spielarten. In der einfachsten Version erhält jeder Spieler seine eigene Kartenfarbe, so daß bis zu vier Personen spielen können. (Zum Zählen brauchen Sie dann allerdings ein zweites Kartenblatt, da jeder Spieler auch seine eigenen Zählkarten erhält.)

Alle Spieler – jeder für sich – legen gleichzeitig ihre Karten aus. Nach einer vereinbarten Bedenkzeit führt jeder sein Spiel vor und bewertet es anschließend mit seinen Zählkarten. Sobald ein Spieler die letzte seiner Zählkarten verbraucht hat, endet die Spielserie (die letzte Runde allerdings wird noch zu Ende gespielt). Wer die meisten Pluspunkte vorweisen kann, gewinnt.

Die vielleicht interessanteste Spielart von *Lonely King* erinnert in der Atmosphäre an das ehemalige Ravensburger Spiel *Corona* von Alex Randolph.

Glück und Zufall sind hier ausgeschaltet, denn jeder Spieler hat die gleiche Aufgabe zu lösen. Zwar verliert das Spiel den Charakter einer echten Patience, aber das bedeutet nicht, daß es weniger Spaß macht. Ganz im Gegenteil.

An dieser Version können beliebig viele Spieler teilnehmen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Kartengebers. Vor Spielbeginn wird festgelegt, mit wieviel Farben gespielt wird. Die Mindestzahl beträgt zwei. Am reizvollsten, aber auch am schwierigsten ist das Spiel mit allen vier Farben. Der Kartengeber legt – getrennt für jede Farbe – die Karten aus, wie in der Solo-Version beschrieben. Er ist verpflichtet, aus dieser Ausgangssituation mindestens einen Punkt zu erspielen. Seine Mitspieler können jedoch höhere Angebote abgeben und ihm damit das Spiel abnehmen.

Der Ablauf der Bietrunde: Jeder Spieler schätzt anhand der Auslagen ab, wieviele Punkte er erzielen kann. Diese Punktzahl sagt er laut an. Wer sich ein besseres Ergebnis ausrechnet, gibt ein höheres Angebot ab. Jedes Gebot muß ein zuvor genanntes übersteigen. Die erste Ansage muß über 1 liegen, weil der Kartengeber automatisch 1 Punkt bietet. Wer seine Ansage gemacht hat, kann später erneut bieten, wenn er inzwischen von einem anderen Spieler überboten wurde.

Der Kartengeber hat ein Privileg: Er kann das letzte Angebot aufnehmen und für sich beanspruchen. Hat beispielsweise ein Spieler „Drei" geboten, kann der Kartengeber „Auch Drei" ansagen.

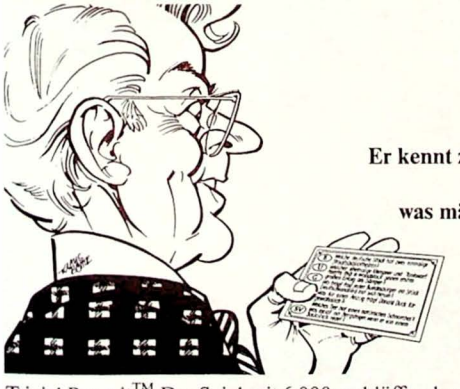
Diese Bietrunde, die je nach Anzahl der Farben im Spiel zwischen einer und drei Minuten dauern sollte und die Bedenkzeit mit einschließt, dient dazu, den Alleinspieler zu ermitteln. Wer das höchste Angebot abgegeben hat, muß die Patience spielen. Dasselbe gilt für den Kartengeber, wenn er gleichgezogen hat.

Erreicht der Alleinspieler die angesagte Punktzahl nicht, hat er verloren, im anderen Fall gewinnt er. Natürlich gewinnt er auch dann, wenn er sogar noch mehr Punkte erspielt. Nach Spielende werden dem Alleinspieler die angesagten Punkte (nicht die tatsächlich erzielten) angeschrieben, und zwar als Pluspunkte, wenn er gewonnen hat, sonst als Minuspunkte. Wer nach einer vorher festgesetzten Spieldauer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt. Die Rolle des Kartengebers wechselt von Spiel zu Spiel.

Soweit die Regeln dieser Mini-Patience, in der noch eine Vielzahl von Variationsmöglichkeiten steckt. Probieren Sie doch einmal aus, wie sich das Spiel verändert, wenn Sie die Karten zweier Farben aus einer gemeinsamen, 4 × 6 Felder großen Auslage herausspielen.

Für Mathematiker sei noch angemerkt, daß es theoretisch 479 001 600 verschiedene Auslagemöglichkeiten für 12 Karten gibt, so daß trotz der vorhandenen Symmetrien immer für Abwechslung gesorgt ist.

Knut-Michael Wolf



Er kennt zwar die Mächtigen dieser Welt,
aber weiß er auch,
was mächtig viel Spaß macht?

Trivial Pursuit™. Das Spiel mit 6.000 verblüffenden Fragen und 6.000 umwerfend spritzigen und überraschenden Antworten.

© Copyright 1984 Horn Abbot International Limited.
Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit", hergestellt und vertrieben von CPG Products.
in Deutschland von General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung, 6054 Rodgau 3, Deutschland

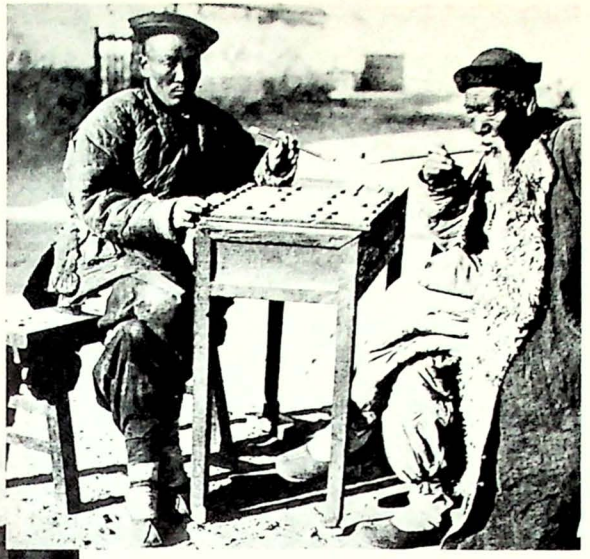
PARKER

Trivial Pursuit™

Das unglaubliche Spielvergnügen.

Der Vorläufer des europäischen Schachspiels stammt aus Asien. Wie natürlich auch das bei uns immer populärer werdende Go. *Thomas Daemgen* stellt in diesem und im nächsten Heft einige Brettspiele aus Asien vor.

Brettspiele aus Asien



In Asien werden von Millionen Menschen *Xiangqi*, das chinesische Schach, *Shogi*, das japanische Schach, und *Go* (Japan) gespielt. In China heißt *Go Weiqi* und in Korea *Baduk*.

Diese Spiele sind bei uns nur wenig bekannt. Ein Grund ist natürlich die Sprache. So gab es lange Zeit keine Bücher in Europa, die die Spiele ausführlicher darstellten und sich auch mit Strategie und Taktik befaßten. In den letzten Jahrzehnten hat sich die Lage etwas gebessert. So gibt es inzwischen für *Go* drei Einführungsbücher in Deutsch, wenn auch von unterschiedlicher Qualität.

Weiterführende Bücher sind zwar in Englisch geschrieben, doch davor sollte man nicht allzuviel Angst haben. Es werden ja keine großartigen literarischen Texte verfaßt, sondern Spielzüge kommentiert – good move, bad move usw.

Das *Schachspiel* ist in Indien um 600 n. Chr. entstanden und breitete sich rasch aus. So ist auch das Spielziel in allen *Schachspielen* gleich. Das Spiel wird gewonnen, indem man eine bestimmte Figur – Herrscher, König oder Feldherr – schlägt.

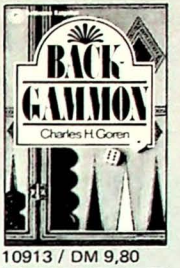
Dieses *Urschach* hatte jedoch noch verschiedene Schwächen. Vor allem wurde es bei immer weniger Figuren auf dem Brett recht schwierig, Matt zu setzen.

Auf seinem Weg westwärts über Persien und Arabien nach Europa kam es deshalb schließlich zur Entwicklung stärkerer Figuren, nämlich des Läufers und der Dame.

Seit Alters her spielt man in China Xiangqi, eine Urform des heutigen Schachspiels. Auch heute noch ist dieses Spiel überaus populär, wie unser großes Foto links zeigt. Mitten auf dem Marktplatz hat sich eine ganze Menschenschar um die Spieler versammelt.

Schach- und Spielbücher von Goldmann

10859 / DM 5,80



10913 / DM 9,80

10924 / DM 7,80

10912 / DM 6,80

10938 / DM 7,80

10933 / DM 9,80

10861 / DM 7,80

10922 / DM 7,80

10740 / DM 5,80

10770 / DM 5,80

10805 / DM 5,80

10537 / DM 4,80

10520 / DM 5,80

10952 / DM 9,80

CITADEL
MINIATUREN
Das größte Programm vollplastischer 25mm-Miniaturen allerhöchster Qualität für ALLE Fantasy-Rollenspiele. Das CITADEL-COMPENDIUM mit Hunderten von Abbildungen lieferbarer Miniaturen und Artikeln über Bemalung und Zusammenbau von Miniaturen erhalten Sie für DM 5,- bei Ihrem Fachhändler oder von CITADEL Miniaturen, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76

Nach China kam das *Schach* direkt und erfuhr auch dort verschiedene Veränderungen. Die Stärke der einzelnen Figuren blieb jedoch ungefähr gleich. Eine für seine große Verbreitung im Volk wichtige Änderung wurde bei den Spielsteinen gemacht. Es wurde die Möglichkeit genutzt, daß man in der chinesischen Sprache ein ganzes Wort durch ein einziges Schriftzeichen darstellen kann.

So gibt es im *Xiangqi* keine geschnitzten Figuren, die sich vor tausend Jahren (und auch später) nicht jedermann leisten konnte, sondern flache Scheiben, wie unsere Damesteine, auf die das Schriftzeichen in rot bzw. schwarz gemalt ist. Sobald jedoch das Spiel den chinesischen Sprachraum verläßt, wird dies zum Handicap. Ein an *Xiangqi* Interessierter muß zuerst einmal lernen, die Spielsteine zu identifizieren. Für diejenigen, denen dies zu mühsam ist, gibt es aber einen Ausweg. So sind inzwischen Steine im Handel, die auf der einen Seite das chinesische Schriftzeichen und auf der anderen eine für den Europäer verständliche figürliche Darstellung tragen.

Die Chinesen vergrößerten die Spielfläche durch zwei kleine Tricks. *Xiangqi* wird nicht auf Feldern, sondern auf den Schnittpunkten der Linien gespielt, und das Brett ist in der Mitte durch den Fluß geteilt. Man hat dadurch 9 × 10 = 90 Spielpunkte.

Die spielentscheidende Figur heißt im *Xiangqi* Feldherr und nicht wie gewohnt König. Der Sage nach sah ein chinesischer Kaiser Fremde *Schach* spielen. Als er hörte, daß es zwei Herrscher gab, war er so erbost, daß er sie hinrichten ließ.

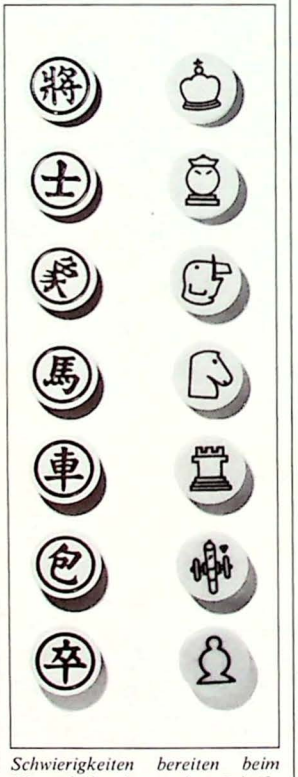
Der Feldherr steht in seiner Festung, gekennzeichnet durch das Kreuz (Abbildung 1), die er nicht verlassen darf. Innerhalb der Festung bewegt er sich auf den senkrechten und waagerechten Linien jeweils einen Schritt in beliebiger Richtung, aber nicht diagonal. Eine vor allem für das Endspiel wichtige Regel gibt es noch zu den Feldherren. Sie dürfen sich nicht anschauen, d. h. auf einer Linie ohne einen Stein dazwischen gegenüberstehen. Zur Linken und zur Rechten hat der Feldherr zwei Leibwächter. Sie ziehen einen Schritt diagonal vorwärts oder rückwärts und dürfen auch nicht die Festung verlassen.

Aus dem Elefanten entwickelte sich der Läufer im europäischen Schach. Der Elefant zieht zwei Schritte diagonal vor oder zurück und darf keinen Stein überspringen. Für ihn bildet der Fluß die Grenze. Er ist somit eine reine Verteidigungsfigur. Alle anderen Figuren können den Fluß überqueren.

Die Definition der Gangart unterscheidet das Pferd vom uns gewohnten Springer. Es zieht! zuerst einen Schritt gerade in beliebiger Richtung und dann einen Schritt diagonal. Steht also ein Stein vor den Pferdebeinen, kann es nicht an ihm vorbei.

Der Wagen zieht wie der Turm im europäischen Schach.

Die Soldaten (Bauern) sind im *Xiangqi* nach vorne gerückt worden. Auch wurde ihre Anzahl verringert, damit sich die anderen Figuren schneller entwickeln können. Sie ziehen jeweils einen Schritt vorwärts und schlagen auch so. Überqueren sie den Fluß, können sie auch einen Schritt seitwärts ziehen und schlagen. Eine Umwandlung beim Erreichen der gegnerischen Grundlinie erfolgt nicht. So wie die bisher genannten Figuren ziehen, schlagen sie auch.



Schwierigkeiten bereiten beim Xiangqi *die chinesischen Schriftzeichen. Es gibt jedoch Spielsteine, deren Rückseite eine figürliche Abbildung zeigt.*

Als vollkommen neue Figur führten die Chinesen, die Erfinder des Schießpulvers, die Kanone ein. Sie ist für den westlichen Schachspieler völlig ungewohnt und sorgt am Anfang immer wieder für Verblüffung.

Die Kanone zieht wie der Wagen, schlägt aber nicht so. Steht auf derselben Linie ein gegnerischer Stein, so kann sie ihn schlagen, indem sie unterwegs genau einen eigenen oder gegnerischen Stein überfliegt. Der getroffene Stein muß nicht direkt hinter dem übersprungenen stehen, wichtig ist nur, daß er der nächste hinter dem übersprungenen ist.

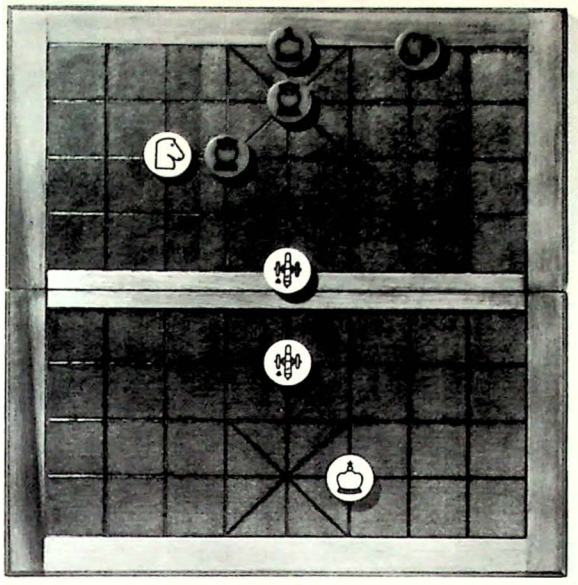
Mit der Kanone gibt es noch eine andere Merkwürdigkeit. Falkner beschrieb 1892 in seinem Buch die Gangart der Kanone falsch. Er verwechselte die chinesische mit der koreanischen Kanone. Diese kann nicht ziehen, sondern sich nur bewegen, wenn sie wie beim Schlagen einen Stein überspringt. Weshalb dieser Fehler von Annodazumal auch noch heute herumgeistert und in Spielebüchern wieder auftaucht, fragt man sich da schon.

Die Mattbilder im *Xiangqi* sind durch die Festungshaft der Feldherren, ihren bösen Blick und durch die über die Köpfe schießende Kanone natürlich vollkommen anders als im europäischen Schach. Auch Patt gilt als verloren.

In Abbildung 2 steht der schwarze Feldherr im Schach. Die vordere Kanone schießt über seinen Leibwächter.

Nach links D 10 kann er nicht, da dieser Punkt vom Pferd beherrscht wird. Das Pferd könnte übrigens nicht den Leibwächter auf E9 schlagen, da der Weg dorthin vom anderen Leibwächter blockiert wird. Nach rechts kann er auch nicht, da blickt er dem roten Feldherrn ins Angesicht. Er selbst kann nicht aus dem Schach ziehen. Was passiert, wenn man den Leibwächter, über den die Kanone zielt, z. B. nach F 9 wegzieht? Der vorderen Kanone ist damit zwar das Pulver naß geworden, doch nun tritt die hintere in Aktion. Der Feldherr steht weiter im Schach. Es bleibt also nur noch die Möglichkeit, den Elefanten G10 – E8 zu ziehen, um das Schach aufzuheben. Nun schlägt aber die hintere Kanone den Elefanten E3 – E8; jiang jun! Schachmatt!

(Den zweiten Teil des Überblicks über asiatische Brettspiele lesen Sie in der nächsten Spiel-Box.)



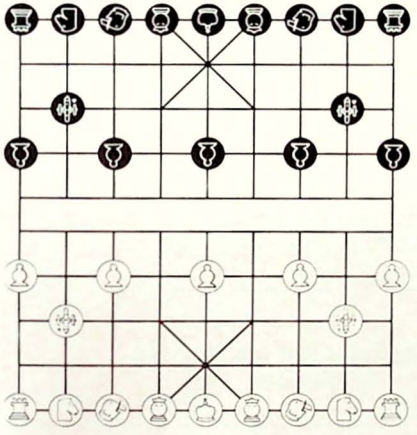


Abbildung 1: Der Feldherr steht in seiner Festung, gekennzeichnet durch das Kreuz, die er nicht verlassen darf. Im Foto oben ist übrigens ein Original Xiangqi-Spielbrett zu sehen. Es ist meistens aus Edelhölzern hergestellt.

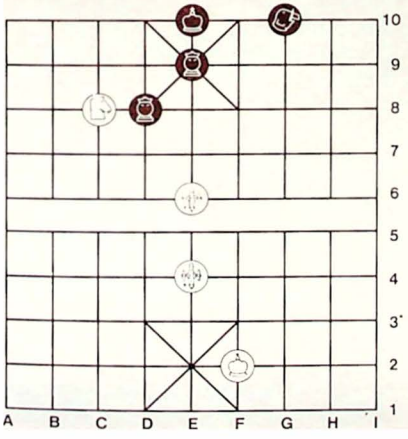
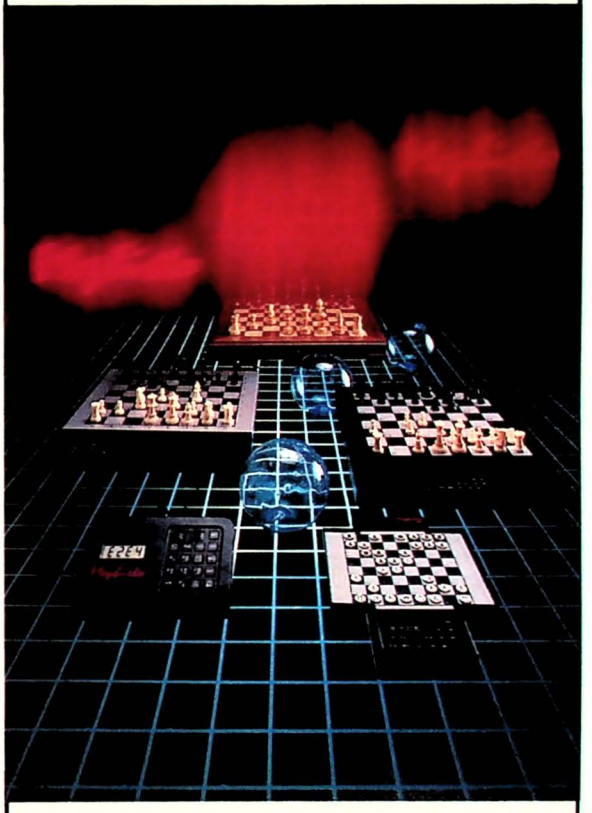


Abbildung 2: Der schwarze Feldherr steht im Schach. Die vordere Kanone schießt über seinen Leibwächter. Der schwarze Feldherr kann nicht selbst aus dem Schach ziehen.

Die neuen deutschen Mephisto-Schachcomputer eröffnen die ganze Welt des Schachs



Spielwarenmesse Nürnberg 1985
Halle/Stand M5-1-16B/E2

Jetzt

gibt's LÜK® auch für die Freizeit:

FREIZEIT LÜK

Spiel und Wissen

Im attraktiven Geschenkkarton sind ein Ratebuch und ein Freizeit LÜK-Kontrollgerät, mit dem man überprüfen kann, ob die Fragen richtig beantwortet wurden. Wer das Kontrollgerät schon hat, kann die Ratebücher einzeln kaufen.

Knobeleien

Spiegelbildrätsel, Texträtsel, Suchsel, Bilderrätsel, die löst jeder, der auf Draht ist.
696 Gelegenheiten zum Knobeln, Nachdenken und Freuen.
Bestellnummer 24 0001 DM 28,80

Rätselreise um die Welt

888 Fragen zu Wissenswertem aus aller Welt.
Hauptstädte, Wahrzeichen, Geografie, Währungen, Schauspieler, Kunst.
Bestellnummer 24 0003 DM 28,80

Neu!

Tüftelkiste

Abwechslungsreiche und moderne Bilder- und Texträtsel
für anspruchsvolle Rätsel- und Knobelfreunde.
Bestellnummer 24 0004 DM 28,80

Neu!

1000 Fragen von A–Z

Von Alpaka bis Zwergmotte. 1000 Textfragen aus interessanten Wissensgebieten,
die das Allgemeinwissen humorvoll auf die Probe stellen.
Bestellnummer 24 0005 DM 28,80

Katalog anfordern bei: Heinz Vogel Verlag · Postfach 5367 · 3300 Braunschweig

Vom Spielzeug zur Frau

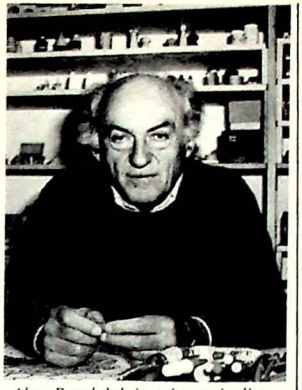
Frauen und Spiele finden selten an einen Tisch. Hat das etwas mit den Spielen oder mit den Frauen zu tun? *Karl-Heinz Koch* hat *Alexander Randolph* in seinem Atelier in Venedig besucht, um ihm in der Stadt der Verliebten diese Frage zu stellen.

SpielBox: Eben, als wir über *Cats* sprachen, haben Sie extra erwähnt, daß eine Frau an der Entwicklung beteiligt war. Frauen und Spiele scheint ein besonderes Thema zu sein?

Randolph: Ja, sehen Sie den *Playboy* an, dort wird eine besondere Einstellung zur Frau propagiert. Die Frau als Spielzeug, kann man sagen, ist der Grund für die Existenz von *Playboy*. Das Herumspielen mit Luxus und Verschwendung ist das Ideal des Playboys. Schauen Sie sich nur einmal das Symbol an. Die Frau als Kaninchen. Die Frauen werden vom Playboy als Kaninchen behandelt. Natürlich sind die meisten Frauen sehr intelligent, die für den *Playboy* arbeiten. Trotzdem liegt hier das Problem, und darum interessiert mich das Thema Frauen. Denn ich glaube, wir haben die Frauen mehr oder weniger absichtlich verblödet.

SpielBox: In dem Sinne wie früher die Füße der Chinesinnen absichtlich verkrüppelt wurden?

Randolph: Genau. Das ist genau dieselbe Sache. Indem wir verhindert haben, daß Mädchen spielen, haben wir genau das gleiche erreicht.



Alex Randolph in seinem Atelier

Spielbox: Aber Mädchen werden zum Spielen mit Puppen angehalten.

Randolph: Wir lassen sie mit Puppen spielen. Das ist doch überhaupt kein Spiel.

SpielBox: Sie werden mit Spielzeug abgefüttert?

Randolph: Und mit einer besonderen Art von Spielzeug, das sie für ihre Zukunft als Kaninchen vorbereitet. Es gibt ja nur ganz wenige Mädchen, die ermutigt werden zu spielen. Nehmen Sie eine Familie, die einen Jungen und ein Mädchen hat. Nehmen wir an, das Mädchen hat ein Talent, Schach zu spielen und der Junge nicht. Wie viele Familien würden das Mädchen ermuntern, so viel Schach zu spielen, wie es mag?

SpielBox: Glauben Sie, daß solche Familien durch die Emanzipationsbewegung mehr geworden sind?

Randolph: Ja, es gibt natürlich einen großen Fortschritt, aber mich interessiert immer wieder, warum so wenige Mädchen Schach spielen. In unserem Schachclub gibt es jedes Jahr einen Anfängerkurs für Kinder. Am Anfang sind immer einige Mädchen dabei. Natürlich hören viele Kinder nach einer gewissen Zeit auf. Aber auch von denen, die Lust und Talent haben, bleibt das Mädchen nur eine kurze Zeit dabei.

Erstens hat sie Schwierigkeiten, einen Spielpartner zu finden. Die Jungen spielen nicht gern mit ihr, wenn sie Talent hat. Und zweitens wissen wir ganz genau, daß zu Hause indirekt Druck auf sie ausgeübt wird, weil Schach doch kein Mädchenspiel ist. Und weil es für Kinder viel wichtiger ist, gelobt und geliebt zu werden, als zu tun, was sie wollen, und weil das Mädchen merkt, daß sie mehr Lob bekommt, wenn sie mit Puppen spielt, gibt sie das Schachspielen auf.

SpielBox: Sie sagen, Mädchen würden absichtlich dumm gehalten.

Randolph: Ja.

SpielBox: Und sie spielen nicht. Also stellen Sie eine Beziehung her zwischen Spielen und Intelligenzentwicklung.

Randolph: Absolut.

SpielBox: Heißt das, daß Intelligente lieber spielen oder daß Spielen intelligent macht?

Randolph: Das Spiel macht intelligent. Es heißt, alles was außerhalb des normalen Lebens liegt,

Er weiß sicher alles über Champagner, aber weiß er auch, welches Spiel ein unglaubliches Prickeln verursacht?

Trivial Pursuit™. Das Spiel mit 6.000 verblüffenden Fragen und 6.000 umwerfend spritzigen und überraschenden Antworten.

© Copyright 1984 Horn Abbot International Limited
Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit", hergestellt und vertrieben von CPG Products, in Deutschland von General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung, 6054 Rodgau 3, Deutschland.

HORN ABBOT INTERNATIONAL

PARKER

Trivial Pursuit™

Das unglaubliche Spielvergnügen.

sei gut für die Entwicklung des Kindes. Ich sehe ja, wie die Kinder hier in den Straßen spielen. Wissen Sie, die Plätze in Venedig sind ja alle Spielplätze. Und man sieht genau, die Buben haben ununterbrochen interessante Dinge zu tun. Sie haben sehr viele Spiele und sind immer auf Abenteuer.

Die Mädchen werden nicht zum Abenteuer ermutigt, nicht einmal im Spiel. Sie stehen nur so in den Türen und lachen idiotisch in ihre Taschentücher und schauen den Buben zu. So werden sie für ihre Lebensrolle als Kaninchen vorbereitet.

Es steht für mich außer Zweifel, daß Spiele völlig nutzlos sind. Aber ich habe auch keinen Zweifel, daß die Abenteueratmosphäre der Überraschung, die das Spiel beherrscht, den Menschen entwickelt und daß ein Mensch idiotisch wird, der nicht spielt.

SpielBox: Werden Mädchen nicht vom Abenteuer ferngehalten, weil die Vorstellung herrscht, sie seien dazu von der Natur nicht so ausgestattet wie der Mann?

Randolph: Nein, ich glaube nicht, daß es so ist. Sie werden vom Abenteuer ferngehalten, weil Gott weiß was passieren könnte. Zu den Mädchentugenden gehört Piano – aber nicht Schachspielen. Alles ist so arrangiert, um die Stellung des Mannes nicht zu gefährden. Und nichts ist bedrohlicher als eine kühne Frau.

SpielBox: Was kann denn ein Spieleautor dazu beitragen, daß die Frauen mehr spielen?

Randolph: Es gibt immer wieder Verleger, die dem Spieleerfinder sagen, wir möchten ein Spiel für Mädchen. Ich erwidere darauf, dann fragt ihr den falschen Mann. Ich mache Spiele für Kinder oder für Menschen.

SpielBox: Aber wie erklären Sie dann, daß Frauen, wenn sie schon spielen, Buchstaben- und Wortspiele bevorzugen und nicht so sehr abstrakte Strategiespiele?

Randolph: Weil sie dafür geprägt sind. Sehen Sie, Kartenspiele waren lange Zeit für Frauen tabu. Und die wirklichen Volks-Kartenspiele, in Deutschland z. B. Skat, werden von Frauen nur ganz wenig gespielt.

SpielBox: Aber Frauen spielen gerne Rommé.

Randolph: Und Bridge. Aber das kommt daher, weil die Frauen der Mittel- und Oberklasse gewisse Freiheiten erworben haben und bestimmte Spiele spielen dürfen. Eines davon ist Bridge. Und Frauen spielen phantastisch Bridge. Es gibt sogar Berufsspielerinnen. Und das Spiel ist absolut strategisch.

SpielBox: Aber Frauen, die nicht so sehr von ihrer Klasse geprägt sind und bestimmte, sozusagen protokollarisch vorgeschriebene Spiele spielen, neigen doch sehr zu *Scrabble* z. B. Das Buch über *Scrabble* hat in Deutschland eine Frau geschrieben (*Alles über Scrabble*, Karin Spitzing, Heilgeistverlag, Wolfenbüttel). Das ist doch auffallend.

Randolph: Wörter sind etwas für Frauen. Die Sprache ist ein Bereich, der ihnen gelassen ist. Frauen dürfen sogar schreiben. Schauen Sie, wie viele gute Schriftstellerinnen es gibt.

SpielBox: Frauen sind auch sprachlich begabter als Männer. Das ist bekannt. Sie lernen leichter Fremdsprachen.

Randolph: Ach, das sind doch Behauptungen. Man sieht das Endresultat. Tatsächlich sprechen Frauen in unserer Gesellschaft mehr Fremdsprachen. Aber was können sie auch sonst studieren! Dieser Bereich steht ihnen offen, deswegen lernen sie Sprachen.

SpielBox: Also Sie meinen, dieses Feld ist den Frauen freigegeben worden, quasi als Abfindung, um ihren Drang nach Ausbildung und Studium in einem unbedeutenden Feld zu stillen und sie damit abzuspeisen.

Randolph: Ja, genau.

SpielBox: Was halten Sie dann von Frauen, oder wie erklären Sie, daß Frauen heute schon Berufskarrieren machen, Firmen leiten, keine Familie mehr haben wollen, sondern im Berufsleben ihren Mann stehen wollen – und auch stehen.

Randolph: Ich glaube, das ist eine Phase, eine notwendige Phase.

SpielBox: Gesellschaftlich oder für die einzelne Frau?

Randolph: Ja, sicher nur für die einzelne Frau. Gesellschaftlich wird das alles Folgen haben, die die Frauen selbst nicht verstehen.

SpielBox: Stellen wir uns eine Frau vor, die von den prägenden Einflüssen der Erziehung frei ist, über die wir gesprochen haben. Sie wählt ein Studium und nimmt dann natürlich eine Karriere auf. Und irgendwann, wenn sie diese Karriere einigermaßen vorangetrieben hat, dann stellt sie fest, daß sie ihre Möglichkeit, als Frau eine Familie zu gründen, verspielt hat.

Randolph: Natürlich, das ist der wesentliche Punkt. Die Familie, so wie sie früher war, wird, wie ich glaube, verschwinden. Es wird diese Familie mit dem Familienvater, der das Geld verdient, und der Frau, die zu Hause ist usw. – das alles wird verschwinden. Und dann stehen wir vor dem Problem der Kinder. Ich persönlich glaube, daß Kinder viel glücklicher sind, wenn sie die Eltern nur dann sehen, wenn es eine Freude ist, sie zu sehen. Abraham Moore ist ein israelischer Agent für Spieleerfinder. Er ist in einem Kibbuz aufgewachsen und durch ihn habe ich auch andere kennengelernt, die im Kibbuz groß geworden sind. Es hat einen großen Eindruck auf mich gemacht, daß diese Menschen starkes Selbstvertrauen haben, daß sie also den Schutz, den Kinder brauchen, in einer Kindergruppe gefunden haben.

SpielBox: Heißt das, daß die Gleichberechtigung der Frau, wenn wir das einmal so zusammenfassen können, in der Kleinfamilie nicht möglich ist, sondern neue Formen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gefunden werden müssen?

Randolph: Ich glaube schon. Natürlich werden die Frauen weiter Mütter bleiben, aber es soll wirklich eine Freude sein.

SpielBox: Wir möchten noch einmal auf unsere Frage zurückkommen. Können Sie als Spieleautor, kann das Angebot an Spielen dazu beitragen, die Frauen heute, wie sie durch ihre Erziehung nun einmal sind, an das Spielen heranzuführen?

Randolph: Ich glaube, einen erwachsenen Menschen kann man nicht mehr viel beeinflussen. Aber für die Mädchen könnte man noch etwas tun, um ihnen die Möglichkeit zu geben, in Freiheit aufzuwachsen. Ich glaube, daß Spiele sehr viel damit zu tun haben. Spiele entwickeln die Fähigkeit, sich menschlich zu benehmen. Die Gelegenheit zum Abenteuer entfaltet die Persönlichkeit.

SpielBox: Abenteuer kann man auch im Brettspiel erleben.

Randolph: Das ist genau, was ich meine. Man muß nicht durch die Straßen laufen. Das Abenteuergefühl ist ein Element des Spiels. Wir setzen uns der Ungewißheit des Schicksals aus und erleben, wie wir es durch unsere eigene Tätigkeit in den Griff bekommen.

SpielBox: Das heißt, die Entwicklung der Mädchen wird dadurch blockiert, daß sie in Gewißheit gehalten werden, in Geborgenheit.

Randolph: Absolut.

SpielBox: Das heißt, sie müßten in ihrer Kindheit mehr hinausgeschickt werden ins feindliche Leben?

Randolph (deutet auf einen Spielplan): Wenigstens hier.

SpielBox: Wenn wir aber wissen, daß Frauen, die diese Erziehung nun einmal hinter sich haben, nur zu bestimmten Spielen innerlich einen Zugang haben, kann man da etwas tun, diesen Frauen Spiele näherzubringen?

Randolph: Man kann ja niemanden zwingen, etwas zu spielen. Dann ist es kein Spiel mehr.

SpielBox: Aber das menschliche Spiel besteht doch auch darin, den anderen zu verführen. Können wir die Frauen nicht zum Spielen verführen?

Randolph: Es wird sehr schwer sein, Frauen zum Spielen zu bringen, die das nicht schon als Mädchen gelernt haben. Aber die Frage ist sehr interessant. Ich glaube, es lohnt, darüber nachzudenken.

SpielBox: Würden Sie darin eine Aufgabe sehen?

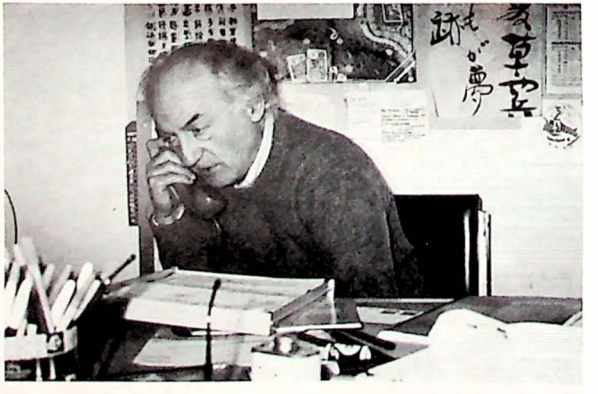
Randolph: Ja, ganz gern.

SpielBox: Um zur Emanzipation beizutragen?

Randolph: Vielleicht ist das überhaupt die Aufgabe der Spiele und der Grund, warum Menschen spielen.

SpielBox: Könnte man dann in Ihrem Sinne sagen, Emanzipation sei die Entwicklung der Frau vom Spielzeug sein zum selbst spielen?

Randolph: Ja, ich glaube, das wäre eine gute Definition. Vom Kaninchen zum Menschen.



Neue Shell Studie: Jugend in eigener Sache.

Die Beteiligung von Jugendlichen an Jugend-Studien wird in der Regel darauf beschränkt, von Erwachsenen vorgefaßte Meinungen mehr oder weniger zu bestätigen. Das Jugendwerk der Deutschen Shell hat deshalb erstmals Jugendlichen die Gelegenheit gegeben, einmal selbst zu Wort zu kommen.

Letztes Jahr startete Shell das Projekt „Jugendaufruf". Jeder zwischen 12 und 24 wurde aufgefordert, sich zum Thema Jugend '83 zu äußern. In welcher Form auch immer. Die Beteiligung war enorm. Insgesamt gingen 15.000 Arbeiten ein: von engagierten Briefen bis zu sensiblen Gedichten, von einfachen Schulaufsätzen bis zu phantastischen Märchen, von trivialen Geschichten bis zu bewegenden Erlebnissen, von flotten Sprüchen bis zu intimen Gebeten, von naiven Malereien bis zu perfekten Karikaturen.

Jugendliche sprechen über ihre Gefühle, über Liebe und Haß, über Hoffnung und Verzweiflung, über Resignation und Aggression. Sie sprechen über Schule und Eltern, Kirche und Politik, Krieg und Frieden, Gegenwart und Zukunft. Und sie sprechen über sich selbst.

Eine Auswahl von 300 Texten und 160 Bildern zu diesen Themen ist in einem Buch zusammengefaßt: „Jugend – vom Umtausch ausgeschlossen. Eine Generation stellt sich vor". Das Buch ist erschienen in der panther-Reihe, Rowohlt Taschenbuch Nr. 5555. Es ist für 9,80 DM im Buchhandel erhältlich.

Jugendwerk der Deutschen Shell

Die Milch macht's.
Stark. Wach. Frisch und frech.
BESTELL-COUPON
Für alle, die in Schwung bleiben wollen:
Farbig, informativ und interessant: Bestell-Nr. 026 701
das 64-seitige Milch-Lexikon
Name
Straße
PLZ/Ort
Bitte 4 x 80 Pf-Briefmarke einsenden an
Centrale Marketinggesellschaft
der deutschen Agrarwirtschaft mbH
Kennwort Milch, Postfach 1111, 4818 Verstmold.
Weitere Informationen über Bildschirmtext BTX Nr. • 122229 #.
5 – FSB 1/2
CMA

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt wie üblich:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 73.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflussen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit der Sprache.

Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

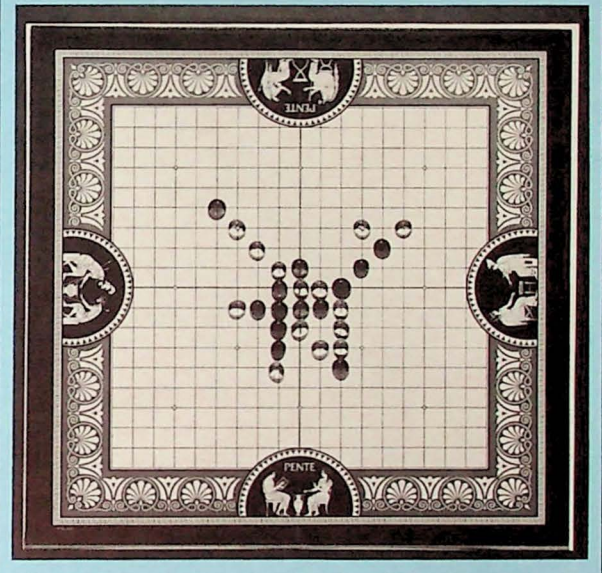
Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,– IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganze Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht: Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Pente
Hits a Go-go

Autor: Gary Gabrel
Verlag: Parker
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2 oder 4
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: ca. 20 Minuten



In keinem anderem Spielebereich herrscht eine solche Begriffsverwirrung wie bei den Spielen der *Go*-Familie.

Da ist zunächst das *Go-moku* mit seiner rein topologischen Aufgabenstellung, fünf Steine in eine Reihe zu bringen, das von den Ravensburgern jedoch unter dem Titel *Gobang* angeboten wird. Dagegen beschreibt Claus D. Grupp in „Brettspiele-Denkspiele" (ht 282) *Go-bang* als eine Ergänzung des *Go-moku*, bei der einzelne oder Gruppen gegnerischer Steine wie beim *Go* durch vollständige Umzingelung geschlagen werden können.

In Band 2 der Schriftenreihe des Deutschen Go-Bundes kommt man der Lösung schon etwas näher. Dort wird als *Go-ban*, was phonetisch keinen Unterschied macht, die Spielvariante vorgestellt, gegnerische Spielsteinpaare im sog. Zangenzug zu schlagen. Die geschlagenen Steine sollen nicht zählen, sondern wieder dem Reservoir zugeführt werden.

Die richtigen Zusammenhänge erschließen sich allerdings erst aus R. C. Bells *Discovering old Board Games* aus dem Jahre 1973 und sind jetzt auch in seinem 1980 erschienenen Prachtband *Das große Buch der Bettspiele* zu finden. Danach ist *Go-moku* der populäre Name für *Renju*, von dem ein Ableger *Ninuki-Renju* heißt und die Eigenart aufweist, daß fünf im Zangenzug gefangene Spielsteinpaare ebenso wie eine Fünferreihe zum Gewinn einer Partie genügen.

Dies sind nun exakt auch die Siegbedingungen von *Pente*, wie dieses Spiel in seiner Grundversion überhaupt bis aufs I-Tüpfelchen dem Ninuki-Renju entspricht. *Pente* als Autorenspiel zu präsentieren, ist deshalb um so verwunderlicher, als nicht nur auf der Kartoneinlage der deutschen Ausgabe, sondern auch im Vorwort zum amerikanischen Original *Ninuki-Renju* ausdrücklich erwähnt wird. Sollte Gary Gabrel etwa auch ein Opfer der verbreiteten Begriffsverwirrung geworden sein und dann das Rad noch einmal erfunden haben?

Wie auch immer. Das Spiel ist es auf jeden Fall wert, aus der Versenkung geholt worden zu sein und in derart ansprechender Form präsentiert zu werden. Mit seinen alternierenden Siegbedingungen bietet es einen äußerst abwechslungsreichen Spielverlauf, der durch eine ergänzende Nachzugregel noch zusätzliche Dramatik erfährt.

Danach hat ein Spieler, wenn sein Gegner eine Gewinnstellung erreicht hat, noch das Recht zu einem Nachzug. Gelingt es ihm damit, die fremde Fünferreihe zu zerstören oder eine eigene aufzubauen oder bei den gefangenen Steinen gleichzuziehen, wird die Partie fortgesetzt. Erzielt er dabei sogar ein Übergewicht, ist nunmehr der Gegner auf einen Nachzug angewiesen.

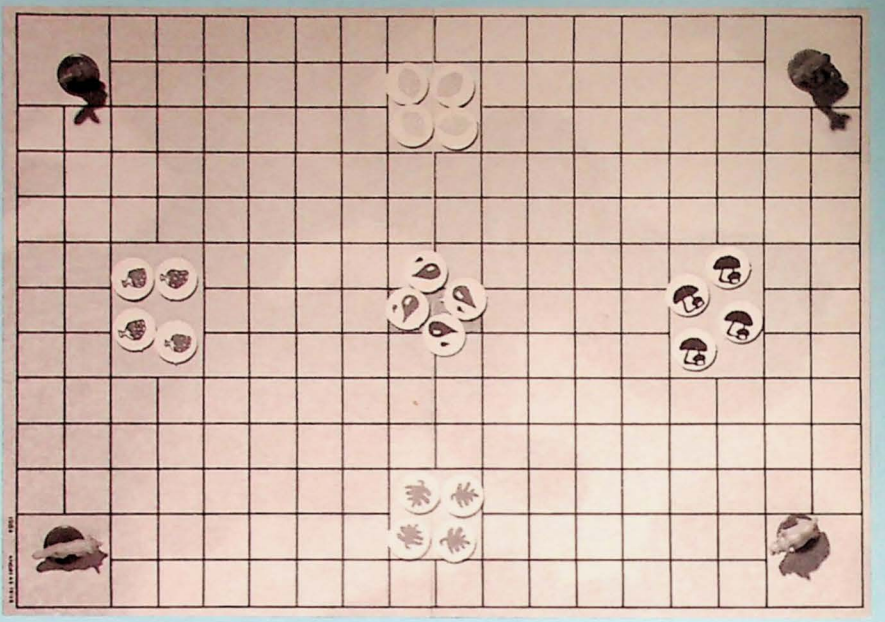
Um zu ermessen, welchen Anklang *Pente* in den USA gefunden hat, sollte man wissen, daß dort immerhin zwei recht umfangreiche Strategy Books plaziert werden konnten. Als Verfasser zeichnet der zweimalige Weltmeister(!) Tom Braunlich.

Wer die im Regelheft zu findende Team-Variante ausprobieren möchte, muß sich die dafür benötigten andersfarbigen Spielstein-Sätze erst gesondert besorgen. Vielleicht ändert sich dies noch, wenn die bislang beiliegenden Spielsteine aus lebensmittelrechtlichen Gründen durch anderes Material ersetzt werden müssen, weil sie von kleinen Kindern zu leicht für Bonbons gehalten werden können.

L. U. Dikus

Tiere im Wald
Für Kinder das Richtige

Erfinder: Andreas Trieb
Verlag: Hans im Glück
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: 8–12 Jahre
Spieldauer: 30 Minuten



Der deutsche Wald ist überall: Im Fernsehen, in den Zeitungen, auf Schallplatten und in den Köpfen der Bürger. Warum nicht auch im Spiel? Nur, *Tiere im Wald* sind keine Trittbrettfahrer. Es ist nicht das Spiel gegen sauren Regen und Waldsterben, das sich der BUND vielleicht gewünscht hätte. Wir machen vielmehr einen Ausflug in eine heile Welt, wo Hasen Beeren pflücken, Rehe Pilze sammeln, der Fuchs vegetarisch lebt und die Wildsau manierlich Nüsse knackt. Aber, daß niemand glaubt, wir wären im deutschen Biedermeierwald: Auch hier lauert Gefahr, ist der Mensch nicht weit. Können sich die lieben Tiere doch kaum zweimal an der selben Stelle zeigen, ohne gleich den bösen Wilderer anzulocken. Zum Glück naht schon Hilfe in Gestalt des Försters, der mit drohend gesträubtem Bart den Frevler vertreibt.

Entkleidet man einmal das Spiel der umgehängten Waldstory, bleibt als abstraktes Prinzip: Vier Spieler ziehen mit je einer Figur über einen Spielplan mit quadratischen Feldern. Jede Figur zieht anders, eine nur diagonal, eine senkrecht/waagerecht, eine im Zickzack und eine im Rösselsprung. Jedes Feld, über das eine Figur kommt, wird markiert. Felder mit zwei Markierungen dürfen nicht mehr betreten werden. Aufgabe ist es, fünf verschiedene Stellen des Spielfeldes anzulaufen und dann zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Erster ist Sieger.

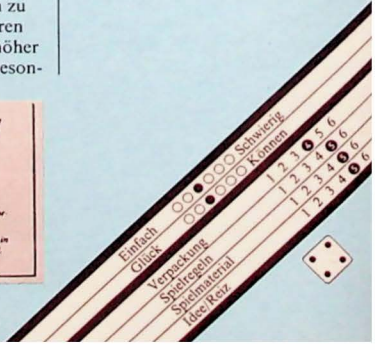
Dieses kahle Gerippe eines Spieles wird nun in die bekannte Tier-im-Wald-Story gehüllt. Diagonal drei Felder läuft bekanntlich das Wildschwein und jeder Spaziergänger hat den Hasen schon drei Felder im Zickzack hoppeln sehen. Schneller ist nur das Reh, das senkrecht oder waagerecht vier Felder eilt. Der Fuchs rennt nicht, er schnürt im Rösselsprung. Daß die Figuren nach der Natur geformt sind, versteht sich. Daß sie aus Weichplastik bestehen – naja.

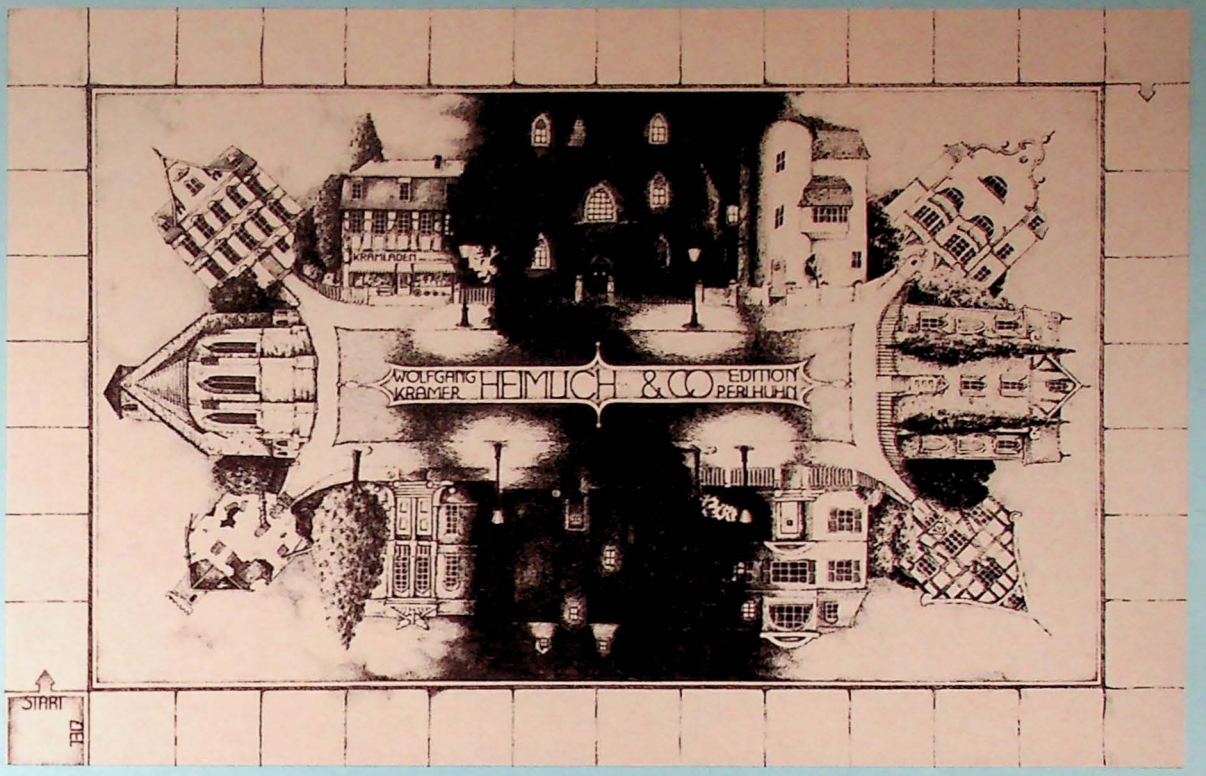
Grund für die Hektik im Wald ist die unbefriedigende Versorgungslage der Bevölkerung. Zwar ist das Angebot vielfältig – es gibt Futterplätze für Pilze, Nüsse, Blätter, Beeren und Wasser – doch der Vorrat ist knapp. Da beeilt man sich besser, an die Krippen zu kommen. Von einem Feld neben einem der Futterplätze aus kann ein Tier ein rundes Nahrungspappplättchen entnehmen und in seinen Bau legen. Wer zuerst fünf verschiedene Pappen besitzt, ist Sieger. Durch das schon beschriebene Wildererprinzip grenzen sich die Tiere beim Herumrennen im Wald ständig selber in ihrer Bewegungsfreiheit ein. Andere Probleme entstehen durch diverse Extras, die ein deutscher Wald so zu bieten hat: Fallen, die Waldgebiete für bestimmte Tierarten sperren, Würmer, die Nahrungsmittel verderben, der bekannte Förster, der wegen Wilderei geschlossene Felder wieder begehbar macht, und der Durchgestrichene Kreis, der bestimmte Tiere ihrer besonderen Eigenschaften beraubt. Doch davon später.

Die Extras ziehen die Spieler blind aus einem Sack und legen sie, so gut es dem Mittier schadet, in den Wald. Sind alle Extras verteilt, darf man sie verschieben, um sich das Leben zu erleichtern oder einem anderen Tier den Futterkorb etwas höher zu hängen. Zurück zu den besonderen Eigenschaften der Tiere: Das Reh kann sonst gesperrte Wildererfelder überspringen, das Wildschwein darf von Würmern befallenes Futter fressen, der Hase kümmert sich um keine Falle und der schlaue Fuchs beklaut die anderen Tiere.

Nun weiß man, wie es im Wald so zugeht. Was aber soll man zu dem Spiel sagen? Nach *Dodge City* das zweite der *Hans-im-Glück*-Produktionen und irgendwo zwischen Profis und Amateuren angesiedelt. Material (von der Schachtel abgesehen) und Regeln sind gute Arbeit, doch beim Spielen wirken die *Tiere im Wald* eher harmlos – so richtig aus dem Leben gegriffen. Für größere Kinder zwischen 8 und 12 Jahre bestimmt das Richtige.

Eberhard von Staden





Heimlich & Co.
Bekannter Mechanismus

Erfinder: Wolfgang Kramer
Verlag: Perlhuhn
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 3–7
Alter: ab sehr jung
Spieldauer: 15–30 Minuten

Daß jeder Spieler jede beliebige Figur bewegen darf und daß dabei jeder nur die eigene kennt, ist eine grandiose, noch keineswegs voll ausgeschöpfte Idee. Sie ist etwa zwanzig Jahre alt und stammt von den beiden amerikanischen Professoren Murray und Spencer, die sie mit *Börsenspiel* (Broker) und vor allem *Jockey* bei uns bekannt gemacht haben. Wir begegnen ihr danach nur selten: etwa in *Sigma File* (Agent), *Bluff*, *Tempo*, *Formel 1*, neuerdings *Cats* – und nun hat sie Wolfgang Kramer noch einmal für sein Agentenspiel *Heimlich & Co.* verwendet.

Auch hier wird durch eine geheim gezogene Karte bestimmt, wem welche der sieben Figuren gehört – bei weniger Spielern marschieren einige Strohmänner mit, deren Identität aber ebenfalls unbekannt ist. Auf einer inneren Umlaufbahn pirschen Agenten von Haus zu Haus, und auf einem längeren, äußeren Weg bewegt sich der entsprechende Zählstein, wenn einer der Geheimdienstler Punkte bekommt oder verliert. Es gewinnt der Spieler, dessen Zählstein nach einer Runde zuerst die Ziellinie überschreitet.

Der Würfel bestimmt, wie viele Schritte man einem beliebigen Agenten zuweisen oder auch auf verschiedene Figuren verteilen darf. In einem der zehn Häuser steht ein Tresor, dessen Geheimnis es zu lüften gilt. Wenn einer dort stehen bleibt, löst er eine erste Wertung aus – man stellt fest, in welchem Haus sich jeder Agent gerade befindet und bewegt dann dessen Zählstein der Hausnummer entsprechend weiter: er hat dort ebensoviele Informationen gesammelt. Wer soeben gewürfelt hat, darf nun den Tresor in ein anderes Haus versetzen, in dem danach die nächste Wertungsrunde eingeleitet werden kann.

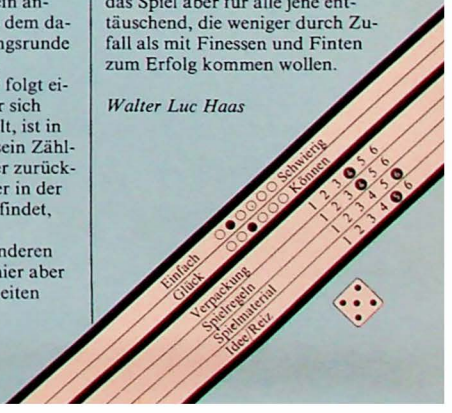
Auf die Häuser 1–10 folgt eine Ruine: der Agent, der sich beim Werten dort aufhält, ist in eine Falle geraten, und sein Zählstein wird um drei Felder zurückgeschoben. Wer sich aber in der benachbarten Kirche befindet, geht leer aus.

Anders als bei den anderen Spielen dieser Art sind hier aber die taktischen Möglichkeiten recht beschränkt:

Allzu früh muß man Farbe bekennen, wenn man sich überhaupt eine Chance ausrechnen will – bei jeder Wertung kommen fast alle Agenten zu Potte, und die Abzüge, die den einen oder anderen treffen, sind zu gering, als daß sie ins Gewicht fielen. Vor allem aber verhindert die Abhängigkeit von zufälligen Würfelzahlen raffinierte Kniffe und jegliches Vorausplanen.

Durch die übernommene, gute Grundidee wird *Heimlich & Co.* zwar Kindern und Jugendlichen amüsante Unterhaltung bieten. Die gewählte Kombination mit anderen Mechanismen macht das Spiel aber für alle jene enttäuschend, die weniger durch Zufall als mit Finessen und Finten zum Erfolg kommen wollen.

Walter Luc Haas



Dr. Futsch
i-Tüpfelchen fehlt

Autor: Alex Randolph
Verlag: ASS
Preisgruppe: I
Spieler: 2–6
Alter: ab ca. 8 Jahre
Spieldauer: 20–30 Minuten

Dr. Futsch ist futsch! Ihn zu fangen, ist die Aufgabe von 2–6 Spielern. Einer der Spieler schlüpft jeweils in einer Runde in die Rolle des zu Suchenden. Dabei stehen ihm 56 Kostümierungen zur Verfügung, glücklicherweise nicht in Form von Textilien, sondern bunt illustriert auf Karten. Die eigenartigsten Typen sind auf ihnen abgebildet.

So trifft man auf einen Houdini-ähnlichen Pseudo-Entfesselungskünstler, auf eine Napoleon-Imitation, einen blaubärtigen Kung Fu-Athleten, ein beinahe glatzköpfiges Kleinkind, ein weiß behostes und behaartes Monster, allerdings auch auf eine Reihe zumindest auf den ersten Blick normal anmutender Gestalten (häufig die sicherste Verkleidung für Ganoven).

Alle Typen besitzen Gemeinsamkeiten: Schwarzer Hut, braune Jacke, weiße Hose, schwarzer Schuh, Ledertasche, rotes Tuch, schwarze Brille und blauer Bart. Mit dreien dieser Kennzeichnungen ist jedes Wesen ausgestattet, nur mit dreien, werden die Detektive sagen, die sich ans Aufspüren machen. Der *Dr. Futsch*-Spieler zieht – geheim, versteht sich – 3 der 8 Symbolkärtchen und legt damit genau eine Karte fest, auf der „er" abgebildet ist.

Alle Karten liegen offen auf dem Tisch. Nacheinander zeigt jeweils ein Detektiv-Spieler dem Dr. Futsch eine Karte; dieser nennt die Anzahl der darauf abgebildeten richtigen Symbole, ohne jedoch deutlicher zu werden. Auf Spielblock-Blättern können sich die Detektive Notizen machen, indem sie die in Frage kommenden Symbole ankreuzen und die Anzahl der Merkmale notieren. Der Detektiv, der zuerst auf die richtige Karte weist, gewinnt die Runde. Wenn jeder Spieler einmal Dr. Futsch gewesen ist, gewinnt derjenige das Spiel, der den Ganoven am häufigsten gefunden oder der – bei Gleichstand – dafür die wenigsten Versuche benötigt hat.

Dr. Futsch ist im Grunde „nur" ein Kinderspiel, denn für Ältere bietet das Spiel zu wenig Anreiz. Wenn man nicht völlig auf den Kopf gefallen ist, dann kommen alle Spieler nahezu immer auf dieselbe Zahl von Rateversuchen, so daß spielentscheidend sein kann, wer mit dem Spiel beginnt.

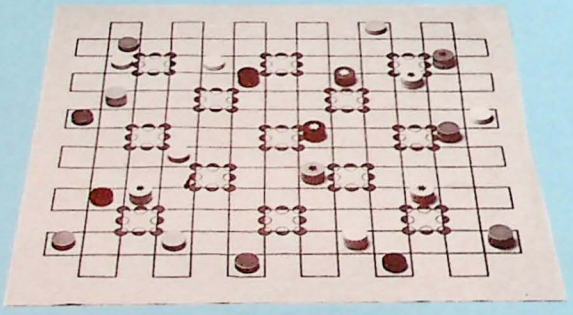
Dem Spiel fehlt Originalität, das berühmte „i-Tüpfelchen". Man wundert sich darüber, daß Alex Randolph Autor dieses Spieles, das es in verblüffelnd ähnlicher Art schon gibt, zuletzt sogar als Kinderspiel bei MB: „Wer ist es?"

Um wenig mehr Spannung aufkommen zu lassen, sollte man überlegen, ob man nicht jederzeit, auch wenn man nicht an der Reihe ist, seinen Tip abgeben darf.

Helge Andersen

Palaver
Ein lautloses Zusammentreffen

Erfinder: Hajo Bücken
Verlag: Arbeitsstelle für neues Spielen
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 3–6
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 20–60 Minuten



Jedes Jahr treffen sich die Ratsältesten der großen Stämme auf dem heiligen Palavergelände mit seinen 13 Palaverplätzen. Jedoch werden nicht alle in ein großes Palaver einstimmen, sondern nur den Ältesten von zwei Stämmen wird es gelingen, sich um einen der Plätze zu versammeln.

So oder zumindest so ähnlich könnte die Hintergrundgeschichte zum Brettspiel *Palaver* aussehen. Das Spielziel wurde damit bereits genannt: Es geht nämlich darum, die eigenen vier Figuren mit den Figuren eines beliebigen Mitspielers um einen der Palaverplätze zu versammeln. Gewonnen haben dann die beiden Spieler, denen diese acht Figuren gehören.

Ist ein Spieler an der Reihe, muß er eine seiner Figuren ziehen, wobei die Figuren in gerader Linie so weit ziehen dürfen, wie sie in ihrem letzten Zug gezogen wurden, beziehungsweise ein Feld mehr oder ein Feld weniger. Die Zuggeschwindigkeit wird auf sehr einfache und optisch wirkungsvolle Weise durch Markierungssteine dargestellt.

Überhaupt muß man sagen, daß das Spielmaterial zwar recht nüchtern wirkt, aber ansonsten einen sehr guten Eindruck hinterläßt. Sowohl der mit Siebdruck gestaltete Spielplan als auch die hölzernen Spielsteine können mit jeder professionellen Spielefirma mithalten. Die Verpackung in einer Papprolle ist zwar nicht so schön, aber bei „alternativen" Spielen durchaus üblich und wegen des Versandes per Post sicherlich auch zweckmäßig.

Da das Spiel, laut Regel, ohne mündliche Verhandlungen abläuft, verbreitet sich eine für Mehr-Personen-Spiele ungewohnte Atmosphäre, die man sonst nur von Zwei-Personen-Spielen wie Schach kennt; dieses stille Vor-sich-Hingrübeln, das Taktikspielen so eigen ist.

Insgesamt gesehen entstand hier ein Spiel mit einigen originellen Ideen, das unter den „kooperativen" Spielen zu den besten zählt. Letztendlich will aber keine rechte Stimmung aufkommen, so daß es für Normalverbraucher nicht unbedingt zu empfehlen ist. Ein ungewöhnliches Mehr-Personen-Denkspiel ist es aber allemal.

Joseph Weigand

Das Original!

D&D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

„D&D . . . zehn Jahre nach seiner Entstehung endlich auf dem deutschen Spielemarkt."
Süddeutsche Zeitung, 14./15. Januar 85

„D&D-Rollenspiele sind der Schlager auf dem Spielemarkt."
Saarbrücker Zeitung, 26. 10. 84

„D&D-Lizenzen in Frankreich, Japan, England, Kanada, Italien und Australien.
. . . Fantasy Rollenspiele sind im Kommen."
Bremer Illustrierte, 9/84

„. . . die Revolution auf dem Spielemarkt."
Guckloch, Illustrierte des Ruhrgebietes, September 84

„Das Spiel der 80er Jahre. . . . Schier unbegrenzte Möglichkeiten."
Auftritt, Frankfurter Stadtillustrierte, 4/84

„Seit zwei Jahren der größte Verkaufsschlager in den USA. . . .
Fantasy Spiele – etwas ganz anderes."
BUNTE, 7/84

„Ein ausgereiftes Produkt. . . . Mitspielen kann jeder, auch ohne Vorkenntnisse."
BOSS, Januar 84

„Das freie Spiel der Phantasie scheint auch den vorprogrammierten Spaß am Bildschirm zu verdrängen."
Spiegel, 7/84

„. . . schon einmal davon geträumt, ein Zauberer, Zwerg oder Elf zu sein?
Nicht mehr als einige Würfel brauchen Sie für D&D."
Hamburger Abendblatt, 14. 2. 84

„Spielspaß für viele lange Abende: Fantasy Rollenspiel heißt das Zauberwort."
Karlsruher Rundschau, 16. 2. 84

„Sehr detaillierte und dynamisch aufgebaute Gruppenabenteuer-Spiele."
Börsenblatt, 21. 9. 84

„. . . seit Jahren auch bei uns begeisterte Anhänger."
zuhause, Oktober 84

„. . . was im Spiel abläuft, bestimmt allein die Phantasie."
Tagesanzeiger (Zürich), 4/2 84

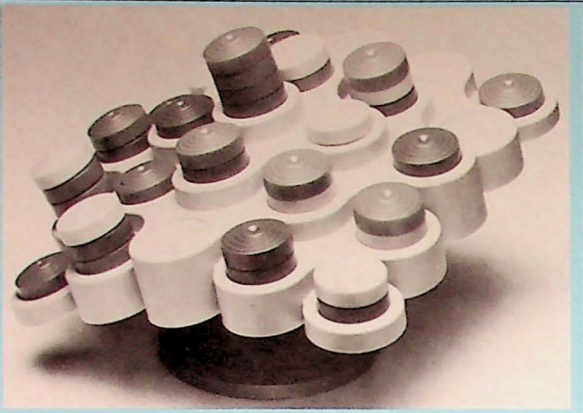
Das **Original-D&D** gibt es nur bei der
FSV Fantasy Spiele Verlags-GmbH
Fasanenweg 3–5
7022 Leinfelden-E.

Kippling
Auf der Kippe

Erfinder: Frank Thibault
Verlag: Ravensburger
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 20–30 Minuten

„Sobald einem Spieler Steine vom Brett stürzen, ist das Spiel beendet." So lautet der Kernsatz aus der Spielregel von *Kippling*. Wie das? Stürzen einem Schachspieler z. B. während eines Erdbebens die Steine vom Brett, so ist das Spiel auch beendet, allerdings unverhofft.

Nicht so bei *Kippling*. Sein (leicht konvexes) Spielbrett ist aufgeständert und nur im Mittelpunkt von unten unterstützt. Obwohl somit in einem stabilen Gleichgewicht, neigt es sich leicht, wenn es mit den Spielsteinen belastet wird. Die Spieler setzen die Steine reihum darauf; ein Würfel schränkt die Setzmöglichkeiten auf bestimmte Felder ein.



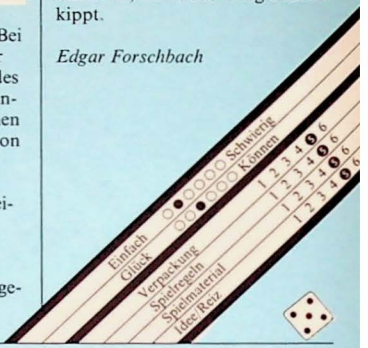
Unglücklicherweise erreicht man beim Setzen gerade dort die meisten Punkte, wo die Sache sowieso schon auf der Kippe steht, also dort, wohin sich die zweidimensionale Waage ohnehin neigt. Der Spieler steht also meist vor der Entscheidung: soll er es wagen, sich die Punkte zu holen, auf die Gefahr hin, die Welt stürzt ein?

Kippling gehört somit zu der nicht so umfangreichen Gruppe der Spiele, bei denen ein mechanisches Element mitentscheidet. Bei solchen Spielen kommt es mehr als sonst auf die Verarbeitung des Spielmaterials an. Spielsteine unterschiedlichen Gewichts machen Unmut, wenn in gleicher Position der blaue Spieler noch etwas kann, was für den roten nicht mehr geht. *Kippling* gibt hier keinen Ärger. Haut indessen ein Spieler mit der Faust auf den Tisch, dann ist auch in Oberschwaben kein Kraut dagegen gewachsen, also: Nicht zappeln!

Kippling ist abwechslungsreicher als der Durchschnitt, man kann versuchen, selbst möglichst viele Punkte zu machen oder sie bei den Gegnern zu verhindern. Es macht im Einzelfall sogar Sinn, das Spielende gewaltsam herbeizuführen; der „Erschütterer" erhält nämlich drei Strafpunkte, und es kommt vor, daß einer mehr als drei Punkte vor dem zweiten liegt.

Letztlich allerdings redet der Würfel ein gehöriges Wörtchen mit. Insofern ist *Kippling* dann doch mehr in die Rubrik „Spaß für die ganze Familie" einzuordnen mit all den Aufschreien und Juchzern, wenn das Ding endlich kippt.

Edgar Forschbach

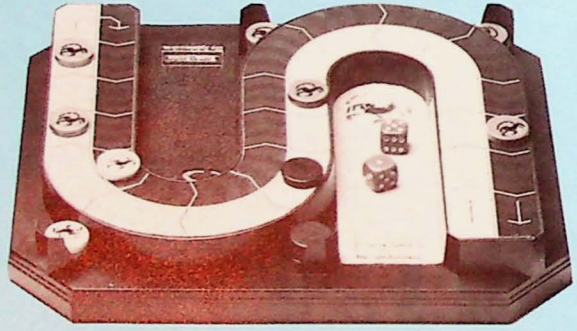


Scorpion
Überall lauert der Stachel

Erfinder: Thomas Kremer
Verlag: Spear
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 30 Minuten

Mit *Scorpion* will Spear nach eigenen Angaben „eine neue Generation von Strategiespielen präsentieren, die in Ausstattung und Spielplan höchsten Ansprüchen gerecht wird".

In der Tat: Bisher sind Spear-Spiele nie durch eine besonders großzügige oder gar luxuriöse Aufmachung aufgefallen. Um so größer ist die Überraschung beim Öffnen der Verpackung von *Scorpion:* Unter einer Rauchglasabdeckung erscheint ein recht origineller dreidimensionaler Spielplan aus einem Kunststoff, der nicht unbedingt billig wirkt, gewürfelt wird auf gepolsterten Pisten, und die Würfel



selbst werden in einem Samtbeutel aufbewahrt. Das imagefördernde Aussehen macht jedoch vor der Unterseite des Spielplans halt; diese ist aus äußerst billigem Material gefertigt.

Ziel bei *Scorpion* ist es, als erster seine vier Spielsteine, auf denen ein Skorpion abgebildet ist, über die geschwungene Wegstrecke zu bringen. Dabei geht es auf der gelben Strecke bis zum Wendepunkt, anschließend auf der schwarzen zurück zum Start.

Über das Vorwärtskommen entscheiden die geworfenen Augenzahlen. In der ersten Runde werden die Augenzahlen addiert, in den folgenden darf man sie aufteilen und jeweils einem Spielstein zuordnen. Wirft man den Würfel auf der gelben Piste, so muß man auf dem gelben Wegstück ziehen, während Würfeln auf der schwarzen Fläche Ziehen auf dem schwarzen Weg bedeutet.

Unter gewissen Bedingungen können sich die Spielsteine gegenseitig „stechen". Von daher auch der Name des Spiels. Trifft man auf seinem Weg auf einen eigenen oder gegnerischen Stein, gilt dieser als gestochen und wird über die Mittellinie auf das gegenüberliegende Feld gezogen. Indem man so eigene Steine von der gelben Strecke auf die schwarze befördert, gelangen sie näher ans Ziel heran. Gegnerische Steine hingegen versucht man durch Stechen von der schwarzen auf die gelbe Seite zurückzuwerfen. Dadurch wird der gefahrvolle Weg zum Ziel verlängert. Dem Ziel kommt man auch näher, wenn es einem gelingt, mit einem gegnerischen Stein die Felder zu tauschen.

Einigermaßen spannend wird *Scorpion* nur, wenn sich vier Spieler daran beteiligen. Aber auch dann ist es verfehlt, von einem Strategiespiel zu sprechen, wie der Verlag das tut. Große Strategien lassen sich bei Würfelspielen nun einmal nicht ausdenken. *Scorpion* mangelt es ein wenig an Witz, den zum Beispiel *Can't Stop* auszeichnet, was damit zusammenhängt, daß es zu eng angelegt ist und ein eigentlicher Spielablauf sich nicht richtig entwickeln kann.

Synes Ernst

Varianten und Finessen

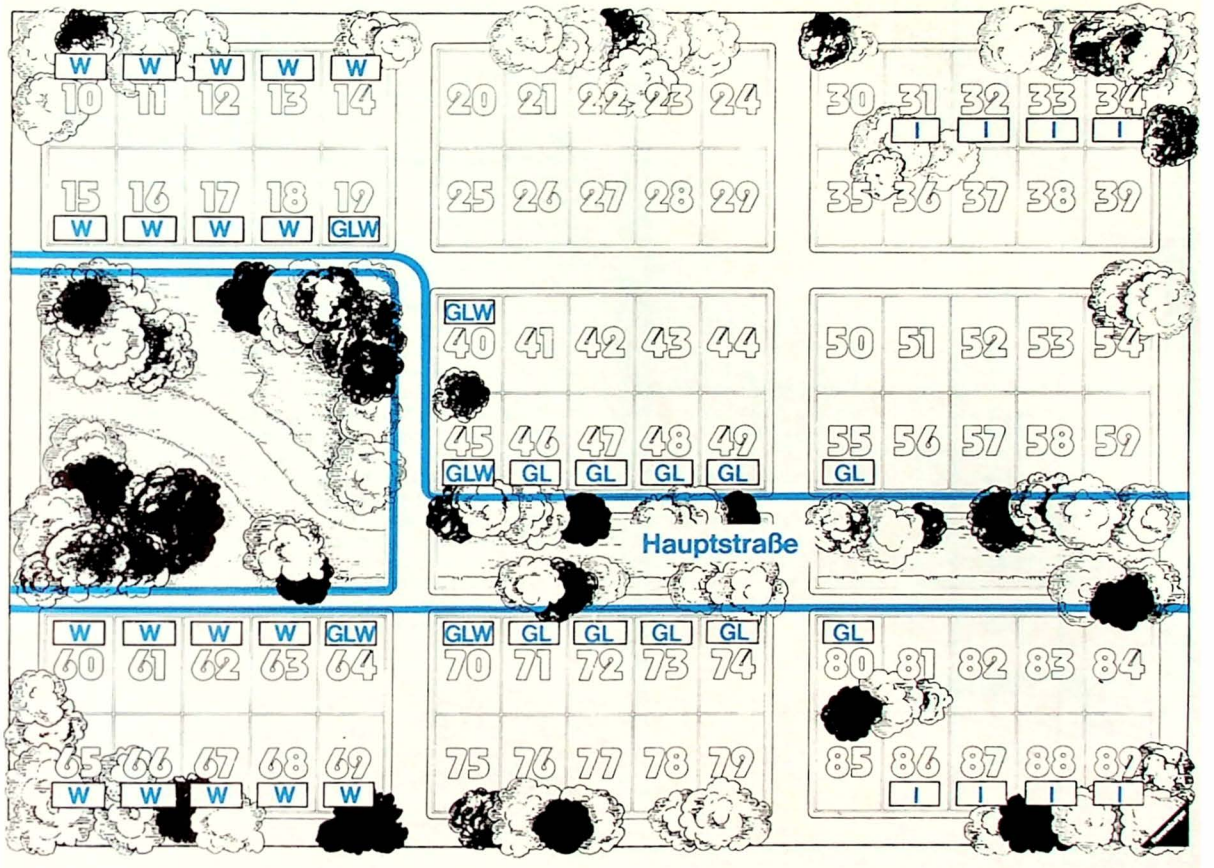
An dieser Stelle finden Sie Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Manch gute Idee, die wir hier abdrucken, geht auf die Anregung eines Lesers zurück. Deshalb schreiben Sie uns bitte, wenn Sie originelle Spielvorschläge oder Strategien entwickelt haben.

Jede Zuschrift wird berücksichtigt, auch wenn die Veröffentlichung manchmal etwas auf sich warten läßt.

In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns ausschließlich mit dem Spiel *Metropolis*, das auch noch einmal Thema des nächsten Heftes sein wird. Für eine spätere Ausgabe suchen wir Material über das Spiel *Risiko*, von dem wir wissen, daß es in vielen Spielergruppen nach eigenen „Hausregeln" und mit zahlreichen Regelerweiterungen gespielt wird. Ihren Beitrag senden Sie bitte an

SpielBox
Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Knut-Michael Wolf



Metropolis für Experten

In seiner gegenwärtigen Form ist *Metropolis* ein attraktives Spiel für die breite Spielermasse. Schnell erklärt, leicht zu spielen und doch mit dem gewissen Sid-Sackson-Pfiff ausgerüstet, bereitet es eine runde Stunde Spielvergnügen. Doch da gibt es noch jenes ansehnliche Häufchen enthusiastischer Hobby-Spieler, die Spiele-Freaks, oder, wie die Engländer es etwas respektvoller ausdrücken, den „serious gamesplayer". Für diesen Kreis veröffentlicht die *SpielBox* diesmal ein neues *Metropolis*, fast schon ein „Spiel zum Herausnehmen".

Zugegeben, die Regeln für diese Variante sind recht komplex. Wir meinen aber, sie sind es wert, veröffentlicht zu werden, da sie eine ganze Reihe origineller und interessanter Spieleelemente enthalten. Allerdings müssen Sie zunächst recht viel zusätzliches Spielmaterial selbst anfertigen oder aus anderen Spielen zusammensuchen.

Für die Spielideen bedanken wir uns bei dem englischen Spiele-Autor Derek Carver, der auch schon für die *Dampfroß*-Variante *Frachtroß* (*SpielBox* 4/82) verantwortlich zeichnete.

Spielmaterial:
Vom *Metropolis*-Spielmaterial brauchen Sie:
das Spielbrett,
die Grundstückskarten,
die Chips (wenn Sie noch eine sechste Farbe aus einem anderen Spiel nehmen, können Sie auch zu sechst spielen).

Von den Gebäuden werden lediglich zwei Häuser benötigt. Ein Haus kennzeichnen Sie als Rathaus, das andere als Zentralen Omnibus-Bahnhof (ZOB).

Nun das zusätzliche Spielmaterial, dessen Zubereitung ein

Der Bauplan

Industrie und Gewerbe	Läden	Wohnhäuser		
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			

wenig arbeitsaufwendig ist:

Es kommt ein zweiter Kartensatz ins Spiel, 20 „Gerüchte-Karten". 10 dieser Karten enthalten einen Text, die übrigen 10 Karten sind leer. Die Textkarten finden Sie auf S. 44. Fotokopieren Sie sie (in vielen Copy-Shops können Sie Kopien auf Karton machen lassen) und ergänzen Sie sie um die 10 Blanko-Karten.

Außerdem benötigen Sie:
10 Stimmkarten pro Spieler (dafür eignen sich Patience-Karten sehr gut, und zwar jeweils die Werte 2 – 10 und As);

80 Gebäudesteine, und zwar:
16 Industrie-/Gewerbe-Betriebe,
16 Läden,
48 Wohnhäuser.

Als Gebäudesteine nehmen Sie am besten Papp-Plättchen oder Lego-Steine. Da die Industrie-/Gewerbe-Steine eine doppelte Funktion haben (sie unterscheiden sich nur bei der Berechnung der Einkünfte), eignen sich hierfür am ehesten Steine, die zwei unterschiedliche Seiten haben: die eine Seite repräsentiert ein Industriegebiet, die andere ein Gewerbegebiet.

Schließlich brauchen Sie noch etwa je 10 Planungsmarker für die drei Bebauungsmöglichkeiten, und einen Würfel, sowie Papier und Bleistift. Da es in dieser *Metropolis*-Variante ums Geld geht, müssen Sie sich außerdem mit Spielgeld ausstatten oder den Kontostand jedes Spielers auf einem Blatt Papier notieren.

Damit haben Sie nun endlich das gesamte Spielmaterial zusammen.

Das Spielbrett:
Der Hauptverkehrsstrom fließt zu beiden Seiten des Flusses durch *Metropolis* (S. 39). Für eine Reihe von Grundstücken liegen bereits Baugenehmigungen vor, das heißt, hier wurde vom Stadtrat bereits festgelegt, was gebaut werden darf. Die meisten Grundstücke an der Hauptstraße dürfen mit Läden (L) oder Gewerbebetrieben (G) bebaut werden. Das gilt für die Felder 46–49, 55, 71–74 und 80. Einige Felder am Park (19, 40, 45, 64 und 70) dürfen als weitere Alternative auch mit Wohnhäusern (W) bebaut werden. Ausschließlich als Wohngebiete (W) vorgesehen sind die Grundstücke 10–18, 60–63 und 65–69. Als Industriegebiete (I) sind die Grundstücke 31–34 und 86–89 eingetragen.

Um sich die bereits für eine Bebauung genehmigten Gebiete besser merken zu können, notieren Sie sich am besten die jeweiligen Kennbuchstaben direkt auf dem Spielbrett. Oder fotokopieren Sie für jeden Spieler die Übersichtskarte auf S. 39.

Neben diesem Spielplan benötigen Sie für unsere *Metropolis*-Variante noch den Bauplan links. Er nimmt den Vorrat an Gebäudesteinen auf und gibt gleichzeitig einen Überblick darüber, was in der Stadt gebaut werden darf. Die genaue Funktion wird im Abschnitt „Bebauung" beschrieben.

Spielvorbereitung:
Der Bauplan wird mit sämtlichen Gebäudesteinen belegt. Jeder Spieler erhält ein Guthaben von 4000 Mark und seine zehn Stimmkarten. Die Grundstückskarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt. Das gleiche geschieht mit den Gerüchtekarten. Ein Spieler wird zum Spielleiter der ersten Runde bestimmt. Diese Funktion wechselt von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn. Und schließlich vereinbaren Sie noch die Spieldauer. Sie sollte zwischen 12 und 18 Runden liegen und durch die Anzahl der Spieler teilbar sein, so daß alle Spieler gleich häufig als Spielleiter in Aktion treten.

Spielverlauf:
Eine Spielrunde besteht aus fünf Phasen, die stets in der gleichen Reihenfolge ablaufen:

1. Auktion
Der Spielleiter deckt vier Grundstückskarten auf und legt sie nebeneinander auf den Tisch. Jeder Spieler notiert schriftlich ein Kaufangebot auf einem Blatt Papier. Der Mindestpreis liegt bei 100 Mark (es sei denn, die entsprechende Gerüchtekarte ist in Kraft). Wer das höchste Gebot abgegeben hat, erhält den Zuschlag. Bei gleich hohen Notierungen geben die betroffenen Spieler ein Zusatzgebot ab.

Der Käufer markiert sein erworbenes Grundstück mit einem Chip seiner Farbe und zieht den Kaufpreis von seinem Kontostand ab.

Anschließend wird in gleicher Weise das zweite der vier Grundstücke versteigert. Diese Prozedur wiederholt sich, bis alle vier Grundstücke verkauft sind. Allein in der ersten Spielrunde wird diese Auktionsphase noch zweimal zusätzlich durchgeführt, so daß zu Beginn des Spiels insgesamt 12 Grundstücke (in drei Auktionsrunden zu je vier Grundstücken) an den Käufer gebracht werden.

Grundstückskarten, die in der Auktionsphase keinen Käufer finden, bleiben offen auf dem Tisch liegen. Sie werden in späteren Auktionen zusätzlich zu den dann neu aufgedeckten vier Karten angeboten.

2. Bebauung:
Im Anschluß an die Auktionsphase können die Spieler auf ihren Grundstücken durch Zahlung der Baukosten Gebäude errichten. Die Höhe der Kosten ergibt sich aus der „Tabelle der Kosten und Einkünfte" (S. 43). Nur Grundstücke, für die bereits die Bebauung vom Stadtrat genehmigt wurde, dürfen bebaut werden. Der Gebäudetyp muß dabei der Baugenehmigung entsprechen. Für eine ganze Reihe von Grundstücken liegt bereits bei Spielbeginn eine Baugeneh-

migung vor, wie bei der Beschreibung des Spielplans bereits erläutert wurde. Auf jedem Feld darf nur ein Gebäude errichtet werden.

Die Bebauungsphase beginnt beim Spielleiter und verläuft im Uhrzeigersinn um den Spieltisch. Jeder Spieler kann immer nur ein Grundstück bebauen. Er darf jedoch noch in derselben Runde ein weiteres Gebäude auf einem anderen Feld errichten, wenn zwischendurch seine Mitspieler die Gelegenheit zum Bauen hatten. Sie brauchen diese Möglichkeit jedoch nicht auszunutzen. Danach darf der erste Spieler ein zweites Feld bebauen, später noch ein drittes usw. Die Phase endet erst, wenn niemand mehr bauen will.

Nachdem er die Baukosten gezahlt hat, nimmt der Spieler den entsprechenden Gebäudestein vom Bauplan und legt ihn auf das Grundstück auf dem Spielbrett. Gleichzeitig gibt er für jedes Feld, das er bebaut, eine seiner Stimmkarten (angefangen bei der 10) ab. Hat er nur noch eine Karte in der Hand (das As), darf er diese jedoch behalten.

Neben der Baugenehmigung ist auch das zusätzliche Spielbrett, der Bauplan, von Bedeutung. Dieser Bauplan soll eine gleichmäßige Stadtentwicklung gewährleisten. Eine Stadt, in der nur Wohnhäuser, aber keine Läden oder Gewerbebetriebe gebaut werden, ist nicht funktionsfähig. Für jeweils drei Wohnhäuser muß ein Laden und ein Industrie- oder Gewerbebetrieb angesiedelt werden. Dies wird auf dem Bauplan einfach dadurch bewirkt, daß ein Gebäude erst dann aus einer Reihe entnommen werden darf, wenn die darüber liegende Reihe völlig leer ist. Wenn beispielsweise ein Industrie- oder Gewerbebetrieb und zwei Wohnhäuser gebaut wurden, darf der nächste Gewerbebau erst auf das Brett kommen, nachdem das dritte Wohnhaus in *Metropolis* steht.

Allein für die Läden gilt eine Ausnahme: Sie dürfen hinter der übrigen Entwicklung her hinken, und zwar bis zu zwei Reihen. Ein Beispiel: Auf dem Stadtplan stehen 3 Industriebauten, 1 Laden und 7 Wohnhäuser. Industrie- und Gewerbebetriebe dürfen zur Zeit nicht gebaut werden, wohl aber Läden und Wohnhäuser. In der gegenwärtigen Situation können noch 2 Wohnhäuser errichtet werden, dann muß ein weiterer Laden in der Stadt aufgemacht werden.

3. Bauanträge

Über Bauanträge entscheidet der Stadtrat, in dem alle Spieler (auch der Antragsteller) vertreten sind. Bauanträge müssen schriftlich auf einem Blatt Papier eingereicht werden. Bei der Abgabe des Antrags muß eine Gebühr in Höhe von 10 % der Baukosten entrichtet werden.

Der Spielleiter, in dieser Phase ist er gleichzeitig der Vorsitzende des Stadtrats, sammelt alle Anträge und legt sie in einer ihm genehmen Reihenfolge dem Plenum zur Entscheidung vor. Zunächst verliest er den Antrag (z. B. „Antrag auf Errichtung eines Ladens auf Feld 52"). Anschließend kann er Zeit für eine kurze Diskussion gewähren, die auch dazu genutzt werden kann, Schmiergelder für Stimmen anzubieten.

Danach wird abgestimmt, wobei zuerst der Spieler zur Linken des Vorsitzenden seine Entscheidung bekanntgibt. Jeder Spieler hat soviel Stimmen, wie er Stimmkarten besitzt. Er muß alle Stimmen abgeben und kann sie auch nicht splitten. Auch der Antragsteller stimmt ab. Bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag.

Findet sich eine Mehrheit für den Antrag, wird ein entsprechender Planungsmarker auf das betreffende Grundstück gelegt. Selbst wenn dieses Grundstück später an einen anderen Spieler verkauft wird, ändert sich an der einmal festgelegten Bebauungsmöglichkeit nichts mehr. Es braucht dann auch kein neuer Antrag gestellt zu werden. Wird der Antrag abgelehnt, kann der Spieler ihn in einer späteren Spielrunde erneut stellen, muß dann aber wieder die geforderte Gebühr entrichten.

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler im Stadtrat zehn Stimmen, die durch die Stimmkarten repräsentiert werden. Je mehr er baut, desto mehr schwindet dieses Stimmenpotential jedoch dahin. Damit soll die abnehmende Popularität potenter Bauherren zum Ausdruck kommen. (Sollten Sie dieses Spielelement für unrealistisch halten, üben Sie bitte Nachsicht: für den Spielablauf ist es von Bedeutung.)

Er weiß sicher alles über Masseneuphorie, aber weiß er auch, welches Spiel weltweit Millionen Menschen begeistert?

Trivial Pursuit™. Das Spiel mit 6.000 verblüffenden Fragen und 6.000 umwerfend spritzigen und überraschenden Antworten.

© Copyright 1984 Horn Abbot International Limited
Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited. Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit", hergestellt und vertrieben von CPG Products, in Deutschland von General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung, 6054 Rodgau 3, Deutschland

HORN ABBOT INTERNATIONAL

PARKER

Trivial Pursuit™

Das unglaubliche Spielvergnügen.

4. Gerüchte
Nach einer Stadtratssitzung wird eine Gerüchtekarte aufgedeckt. Ist sie leer, so ergeben sich keine Konsequenzen. Enthält sie aber einen Text, so wird sie offen auf den Tisch gelegt, gegebenenfalls neben bereits früher aufgedeckte Gerüchte. Für diese Karte wird erstmals in der Gerüchte-Phase der folgenden Runde gewürfelt. Der Würfel entscheidet über die Wirkung:

1, 2: Das Gerücht wird wahr.
3, 4: Das Gerücht hängt weiter unbestätigt in der Luft und muß in der folgenden Runde erneut ausgewürfelt werden.
5, 6: Das Gerücht hat sich als falsch erwiesen, die Karte kommt aus dem Spiel.

Gerüchte, die sich bewahrheiten, können sehr unterschiedliche Auswirkungen haben. Ist ihre Wirkungsdauer unbestimmt, muß in jeder folgenden Runde erneut für sie gewürfelt werden. Bei einer 1 kommt das Gerücht zu Beginn der folgenden Runde aus dem Spiel; bei einer 6 muß noch einmal gewürfelt werden. Die übrigen Würfelzahlen wirken sich nicht aus.

5. Einkünfte
In der letzten Phase einer Spielrunde schreiben die Spieler ihrem Konto die Einnahmen gut. Die Basiswerte ergeben sich aus der „Tabelle der Kosten und Einkünfte" (S. 43). Die genaue Höhe jedoch hängt von zusätzlichen Faktoren ab, beispielsweise vom Gleichgewicht der städtischen Entwicklung.

Industrie- und Gewerbebetriebe garantieren gute Einkünfte, aber nur, wenn auch eine ausreichende Anzahl Wohnhäuser vorhanden ist. Zu wenig Häuser bedeuten zu wenig Arbeitskräfte. Jeder Industrie- und Gewerbebetrieb braucht deshalb auf dem Brett drei Wohnhäuser, wenn er den optimalen Gewinn erzielen soll. Dabei spielt es keine Rolle, welchem Spieler die Wohnhäuser gehören. Wird diese Zahl nicht erreicht, werden die Einkünfte entsprechend reduziert.

Ein Beispiel: Auf dem Brett stehen drei Industriebetriebe, bisher wurden aber erst 7 Wohnhäuser gebaut. Jeder Betrieb bringt deshalb nur zwei Drittel der Grundeinnahmen ein, da die Häuser bisher nur zwei von drei Betrieben mit Arbeitskräften versorgen können. Aus diesem Beispiel ergibt sich gleichzeitig, daß ein einzelner Industriebetrieb so lange gar keine Einnahmen erwirtschaftet, bis nicht wenigstens drei Wohnhäuser in *Metropolis* gebaut sind.

Die gleiche Bedingung gilt für die Läden. Auch sie erwirtschaften erst dann ihre vollen Einnahmen, wenn die volle Häuserzahl erreicht ist. Ein Beispiel: Bei 5 Läden und 13 Wohnhäusern bringt jeder Laden seinem Eigentümer nur vier Fünftel der Mieteinnahmen, da die Wohnhäuser bisher nur vier von fünf Läden tragen.

Die Ladenbesitzer genießen jedoch als einzige das Privileg, höhere als die Grundeinkünfte erzielen zu können. Wie im Abschnitt „Bebauung" beschrieben, darf die Zahl der Läden hinter der übrigen Bauentwicklung der Stadt herhinken. Würde die Anzahl der Wohnhäuser in Metropolis nun mehr Läden tragen als tatsächlich gebaut sind, so erhöht sich das Einkommen der etablierten Läden aufgrund der größeren Nachfrage der Einwohner entsprechend.

Ein Beispiel: 3 Läden und 12 Wohnhäuser stehen in der Stadt. Jeder Laden erwirtschaftet 1⅓ der Grundeinnahmen, da die Zahl der Wohnhäuser für einen vierten Laden ausreicht. Bei nur 11 Wohnhäusern wäre das noch nicht der Fall.

Weitere Details zum Spielverlauf:
Der Wert eines Grundstücks, der auch für die Endabrechnung von Bedeutung ist, setzt sich zusammen aus dem Basiswert des Grundstücks (100 DM oder der durch eine Gerüchtekarte modifizierte Wert) und dem Wert des darauf errichteten Gebäudes (das Zehnfache der Einkünfte, die pro Runde gezahlt werden).

Grundstücke können jederzeit unter den Spielern verkauft werden. Der Kaufpreis kann grundsätzlich frei vereinbart werden, darf jedoch nicht mehr als 20 % unter dem Wert des Objektes liegen.

Gerät ein Spieler in Zahlungsschwierigkeiten (z. B. durch die fällige Grundsteuer), kann er auch ein Grundstück an die Bank verkaufen. Die Bank zahlt dafür jedoch nur den Basiswert für das Feld und das Gebäude, Aufschläge aufgrund benachbarter

essen

Stadt der Deutschen Spielertage
25. bis 29. September 1985

ist in diesem Jahr zum dritten Male das Mekka für alle Freunde des Spielens aus dem deutschsprachigen Raum. Da die riesige Besucher-Resonanz bisher alle Erwartungen übertroffen hat, findet das Festival der Spiele und des Spielens künftig auf dem Messegelände statt.

ist nicht nur wieder der Ort, wo (am 06. September) die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres" verliehen wird, sondern auch die Stadt, die alljährlich mit der Vergabe der „Essener Feder" für die beste deutschsprachige Spielleitung die Freude am Spielen aktiv fördert.

ist seit mehr als 30 Jahren beliebt als „die" Einkaufsstadt: Das Angebot der rund 700 Kaufhäuser, Fachgeschäfte und Boutiquen auf nur einem Quadratkilometer in der besonders fußgängerfreundlichen City gilt (u. a. laut Statistischem Bundesamt) als besonders preiswert.

ist dank der besonders verkehrsgünstigen geographischen Lage – fast in der Mitte der Bundesrepublik – und dank sehr guter Verkehrsverbindungen sowohl mit dem Auto und mit der Bahn als auch mit dem Flugzeug aus allen Himmelsrichtungen jederzeit schnell und bequem erreichbar.

Auskunft:
Werbe- und Verkehrsamt der Stadt Essen, Rathaus Porscheplatz, 4300 Essen 1, Tel.: 02 01 / 1 81 35 64, mo–fr 8–13 und 14–16 Uhr

Zimmervermittlung:
Verkehrsverein Essen, Im Hauptbahnhof, 4300 Essen 1, Tel.: 02 01 / 2 04 01, mo–fr 9–20 Uhr, sa 10–20 Uhr, so 10–12 Uhr

essen
Die Stadt in der sich's spielen läßt.

Grundstücke werden ignoriert. Die Bank berücksichtigt bei ihrem Kaufpreis alle aufgedeckten Gerüchtekarten, aber nur, wenn sie den Preis nach unten drücken. Das gilt auch für Gerüchte, die noch nicht wirksam sind!

Während der Bauphase können Gebäude abgerissen werden. Der Abriß verursacht keine Kosten. Das Gebäude wird wieder auf den Bauplan zurückgestellt. Dieser Abriß kann sich auf die Einnahmen der übrigen Spieler auswirken. Er kann auch das Gleichgewicht der Stadtentwicklung aus dem Lot bringen, das dann durch die nächsten Aufbauten erst wieder hergestellt werden muß.

Spielende:
Nachdem die vorher festgelegte Anzahl von Runden gespielt wurde, wird abgerechnet. Jeder addiert sein Barvermögen und den Wert seines Grundbesitzes. Der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen gewinnt.

Damit kennen Sie alle Regeln, um *Metropolis* unter völlig neuen Gesichtspunkten zu spielen. Besonders interessant ist der Einsatz der Gerüchtekarten: Alle Spieler sind über ein bevorstehendes Ereignis informiert, wissen aber noch nicht, ob es auch tatsächlich eintritt. Diese Mechanik läßt sich auch in andere Spiele einbauen. Auch die Wechselwirkung zwischen wachsendem Baubesitz und sinkendem Stimmrecht ist recht reizvoll.

Vielleicht regt Sie diese Variante zu weiteren Spielideen an. Vom Autor ursprünglich vorgesehen, hier aber aus Platzgründen unterschlagen wurde der Ausbau einer der vorhandenen Straßen zur neuen Hauptverkehrsstraße. Der Stadtrat stimmt in der 5. Runde über ihren Verlauf ab, fertiggestellt wird sie aber erst in der 9. Runde. Diese neue Verkehrsader beeinflußt die Einkünfte der anliegenden Grundstücke und auch der Grundstücke an der alten Hauptstraße je nach Bauart positiv und negativ. Wir überlassen es Ihrem Spieltrieb, sich hierfür eigene Spielregeln auszudenken.

In der nächsten *SpielBox* stellen wir Ihnen *Utopolis* vor, eine kooperative Spielvariante zu *Metropolis* von Hajo Bücken.

Tabelle der Kosten und Einkünfte

Anmerkung: Alle prozentualen Zuschläge und Abzüge beziehen sich auf den jeweiligen Basiswert.
Als „benachbart" gelten alle Grundstücke, die mit einer Seite aneinander grenzen. Das gilt auch über Straßen hinweg, jedoch mit Ausnahme der Hauptstraße.

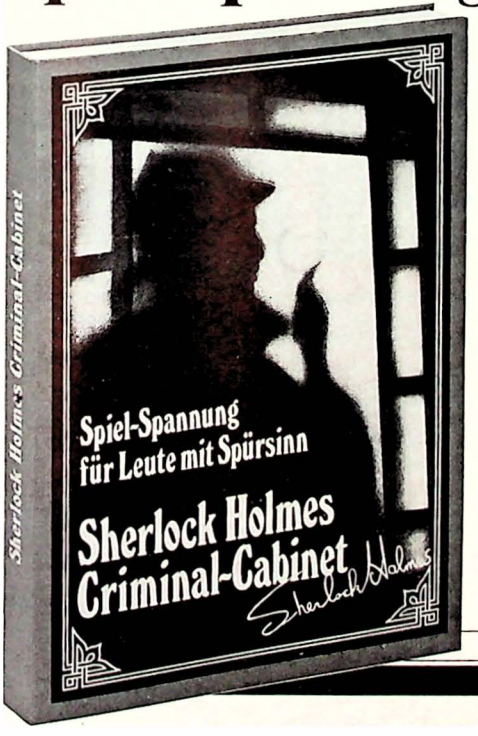
Auswirkungen benachbarter Grundstücke auf die Einnahmen:

Wohnhäuser:	
neben einem Industriebetrieb	–30 %
neben einem Gewerbebetrieb	+10 %
neben einem Laden	+20 %
am Park	+20 %
an der Hauptstraße	–30 %
im selben Viertel wie der Busbahnhof	–30 %
Läden:	
im selben Viertel wie der Busbahnhof	+20 %
An der Hauptstraße neben einem anderen Laden	+20 %
An der Hauptstraße zwischen zwei anderen Läden (die „anderen Läden" müssen ebenfalls an der Hauptstraße liegen)	+50 %
Gewerbebetriebe:	
an der Hauptstraße	+30 %
umgeben von drei Wohnhäusern	+20 %
neben einem Laden	+20 %
Industriebetriebe:	
neben zwei Wohnhäusern	+30 %
an der Hauptstraße	+40 %

Beispiel: Vier Wohnhäuser desselben Spielers, die auf einem Quadrat von 2 × 2 Feldern stehen, bringen insgesamt 240 DM Einnahmen. Die Einnahmen werden außerdem von der Gesamtentwicklung der Stadt beeinflußt, wie im Abschnitt „Einkünfte" beschrieben.

Spiel-Spannung für Leute mit Spürsinn:

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet



Willkommen in den Straßen des viktorianischen London! Die Nebel wallen und Mord liegt in der Luft, und Sie sind im Dienst des Baker-Street-Hilfskorps zu Ermittlungen unterwegs ... Helfen Sie mit, das Empire vor den Kräften des Bösen zu bewahren!
In Gegenwart von Sherlock Holmes und Dr. Watson werden Sie über ein Verbrechen unterrichtet, das Sie aufklären sollen. Sie selbst entscheiden dabei, welchen Spuren Sie nachgehen und im London des 19. Jahrhunderts verfolgen. Dabei verhören Sie Verdächtige, durchstöbern das Zeitungsarchiv, suchen Orte auf, die mit dem Fall in Verbindung stehen, sammeln dort Informationen und fügen so Beweis an Beweis, bis die Lösung des Falls gefunden ist.
Sherlock Holmes Criminal-Cabinet ist kein gewöhnliches Gesellschaftsspiel, bei dem der Zufall eine Rolle spielt; es kommt allein auf die Fähigkeit der Spieler an, korrekt zu folgern und die Tatsachen in einen logischen Zusammenhang zu bringen.

Die sensationelle Unterhaltungs-Idee für alle Spiele-Fans, die eine wirkliche geistige Herausforderung suchen!

1 – 6 Spieler, ab 12 Jahren.
Bestell-Nr. 3-440-05446-2, DM 39,90
fPr (Unverbindliche Preisempfehlung)

FRANCKH
KOSMOS
Verlagsgruppe

In Ihrer Fach/Buchhandlung!

Gerücht
Grundstückspreise
+100 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Grundstückspreise
−50 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Ladeneinnahmen
−30 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Industrieller Aufschwung
Einnahmen
⚀ ⚁ + 10 %
⚂ ⚃ + 20 %
⚄ ⚅ + 30 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Wohnmieten
−20 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Grundsteuer
100 %
für unbebaute Grundstücke
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Industrielle Talfahrt
Einnahmen
⚀ ⚁ − 10 %
⚂ ⚃ − 20 %
⚄ ⚅ − 30 %
Wirksam bis ⚀

Gerücht
Zentraler Omnibus-Bahnhof

Gerücht
Rathaus

Gerücht
Sinkende Wohnqualität in den Vierteln
⚀ 10 + 20
⚁ 30 + 40
⚂ 50 + 60
⚃ 70 + 80

Gerücht

Die Gerüchtekarten

Zur Erinnerung: Diese Karten treten, wie im Abschnitt „Gerüchte" beschrieben, nur in Kraft, wenn eine entsprechende Zahl gewürfelt wird.

Die folgenden Karten bleiben wirksam, bis eine 1 gewürfelt wird:

„Grundstückspreise + 100 %": Der Grundpreis aller unverkauften Grundstücke wird verdoppelt.

„Grundstückspreise − 50 %": Der Grundpreis aller unverkauften Grundstücke wird halbiert.

„Ladeneinnahmen − 30 %": Die Käufer bleiben aus, deshalb reduzieren sich die Einnahmen der Ladenbesitzer.

„Industrieller Aufschwung": Tritt die Karte in Kraft, wird gewürfelt. Die Einnahmen der Industriebetriebe erhöhen sich bei einer 1 und 2 um 10 %, bei einer 3 und 4 um 20 %, bei einer 5 und 6 um 30 %.

„Industrielle Talfahrt": Tritt die Karte in Kraft, wird gewürfelt. Die Einnahmen der Industriebetriebe verringern sich bei einer 1 und 2 um 10 %, bei einer 3 und 4 um 20 %, bei einer 5 und 6 um 30 %.

„Wohn-Mieten − 20 %": Die Einkünfte für Wohnhaus-Besitzer reduzieren sich.

„100 % Grundsteuer für unbebaute Grundstücke": Die Grundsteuer ist zu Beginn jeder Spielrunde von allen betroffenen Spielern zu zahlen.

Die folgenden Karten gelten, soweit es sich nicht um einmalige Aktionen handelt, bis zum Ende des Spiels:

„Zentraler Omnibus-Bahnhof (ZOB)": Der ZOB muß auf einem der vier mittleren Stadtviertel gebaut werden (alle Grundstücke der 20er, 40er, 50er und 70er Gruppen). Jeder Spieler schlägt dem Stadtrat ein Grundstück vor, der Stadtrat stimmt sofort über die Vorschläge ab. Das akzeptierte Grundstück wird von der Bank zum gegenwärtigen Grundstückspreis gekauft (sofern es sich im Besitz eines Spielers befindet), der ZOB wird auf das entsprechende Spielfeld gestellt.

„Rathaus": Die Prozedur und die in Frage kommenden Grundstücke sind dieselben wie beim ZOB.

„Sinkende Wohnqualität": In zwei Stadtvierteln sinkt die Wohnqualität und als Folge davon werden die Einnahmen der Wohnhaus-Besitzer um 30 % reduziert. Daran ändert sich auch bis zum Ende des Spiels nichts mehr. Um festzustellen, welche Wohnviertel betroffen sind, würfeln sie:
1: alle 10er und 20er Felder,
2: alle 30er und 40er Felder,
3: alle 50er und 60er Felder,
4: alle 70er und 80er Felder,
5 + 6: noch einmal würfeln.

Elektroniks haben's schwer, insbesondere, wenn sie nicht ganz, ganz billig sind: wegen der beschränkten Kapazität des jeweiligen Apparates können sie kaum mit Tele- oder gar Computerspielen konkurrieren, und meist läßt sich mit ihnen nur ein einziges Spiel durchführen. Wenn dieses dann nicht hält, was man erwartet (zu schweigen von dem, was es in der Reklame verspricht), dann bleibt wohl nur noch der nostalgische Nutzen: Dinge, die man sonst nicht brauchen kann, mag man ja mit etwas Wehmut wenigstens sammeln . . .

Die beiden Tischelektroniks von Schmidt Spiele sind formschön, verständlich beregelt, leicht zu bedienen und mit Batterien oder Strom betreibbar. Leider aber ist damit das unbestreitbar Positive bereits erschöpft: Die Bildschirme sind für die Größe der Apparate viel zu winzig, und die Spiele selbst geben wenig her – die Öfen, hinter denen man damit noch jemanden hervorlocken könnte, müssen da schon sehr weitab liegen.

Die Spielfläche von Dracula (Schmidt) umfaßt 5 × 9 Feldchen, in denen je eine Prinzessin (dargestellt durch ein kaum erkennbares Lockenköpfchen) sittsam darauf wartet, von Dracula gebissen zu werden. Im Schloß (einem schlicht umrandeten Doppelfeld) soll dann auch noch das Blut der Königin abgesaugt werden, was etwas mehr Punkte einbringt.

Zwischen den Feldern hopsen Kreuze herum, die den Dracula attackieren, der sie aber kurzfristig zum Verschwinden bringen kann, wenn er sich mit einer Fledermaus zusammentut. Die Zeit für all dies ist begrenzt: ein Mond wandert dem Morgengrauen entgegen – und bei Tageslicht muß der Dracula, husch, husch, ins Särgchen. Zwar ist der Vampyr wohl schon etwas sehr alt und ungelenk, aber dennoch bekommt man ihn und seine wenigen taktischen Möglichkeiten bald einmal in den Griff – und so dann auch höhere Punktzahlen. Nur, nach recht kurzer Zeit verlockt wenig dazu, nun unbedingt noch einen Versuch zu machen: es fehlt an Pepp, an Rasse, an Witz.

Dasselbe gilt für Millionenraub (Schmidt), wo man durch ein Labyrinth pirscht und dabei in jedem Feld automatisch zu einem Geldsack kommt. Da jeweils nur ein Teil des Irrgartens sichtbar und dieser erst noch in jedem Spiel anders angeordnet ist, hat man keine Möglichkeit, seinen Weg mehr oder minder geschickt zu wählen, um zu entkommen.

Drei Polizisten versuchen einen wieder einzubuchten. Mit einer dreischüssigen Pistole (die man sich erst beschaffen muß) kann man sie außer Gefecht setzen, wenn man schnell genug reagiert. Sonst wandert man ins Kittchen, wo man dann zu einem neuerlichen Fluchtversuch ansetzen darf . . .

Das Angebot neuer Telespiele ist überaus mager: in Quantität und – schlimmer – Qualität. Die kommerziellen, aber auch die kreativen Kräfte scheinen sich mehr und mehr auf die Computer zu konzentrieren, was eine verständliche und wohl auch richtige Entscheidung ist.

Am ehesten wird man dabei die Absenz von Intellivision bedauern, deren Titel doch zu einem großen Teil sehens- und auch spielenswert waren. Auf Philips kann man da schon leichter verzichten: ihre Pioniergeräte konnten trotz allem Bemühen einfach nicht mehr mithalten – und ob der einst angekündigte neue Apparat noch kommen wird, ist mittlerweile doch ziemlich fraglich geworden.

Colecovision besticht nach wie vor durch die ausgezeichnete Graphik, die selbst durchschnittliche Spiele sehr reizvoll erscheinen läßt. Nur einige wenige Titel sind im Lauf des vergangenen Jahres erschienen, aber mehr sind auf die Zeit nach unserem Redaktionsschluß angekündigt: etwa *Gateway to Apsai, Congo Bongo, Destructor, Tarzan, Burger Time, War Games, Frenzy, Pitstop, Blueprint* sowie einige Lernprogramme – so daß man wenigstens bei Colecovision annehmen kann, daß es wie bisher weitergeht . . .

Zwar nicht sonderlich neuartig, aber lustig und liebenswert gemacht, sind die Adventures in the Park mit einem Cabbage Patch Mädchen als Heldin. Bei Erfolgen grinst und tanzt sie neckisch, zieht aber eine Schnute und weint, wenn sie auf die Nase fällt. Dies aber passiert ihr leicht, wenn sie beim Teich das schwimmende Maiglöckchenblatt oder die Weinrebe verfehlt oder eines der anderen Hindernisse nicht bewältigt.

Auch Mr. Do überrascht nicht durch Originalität, ist aber dennoch unterhaltsam: mit Mr. Do flitzt man durch einen Obstgarten, erntet dabei Kirschen und versucht, Zauberbälle oder herumliegende Äpfel so auf die tükkischen Badguys fallen zu lassen, daß sie ihre Verfolgung aufgeben müssen. Hin und wieder tauchen auch Spezialmonster auf, die man auf dieselbe Weise erledigen kann, und schließlich verführen ab und an auftauchende Edelsteine zu riskanten, aber vielleicht punktebringenden Umwegen.

Auch Parker hat ein paar neue Telespiele für Colecovision und Atari 2600 herausgebracht: bei einigen Titeln ist der graphische Unterschied zwischen beiden Versionen schon recht groß – die Atariausgaben fallen da doch sehr ab.

Mit heftigem Ballern muß man sich in Gyruss (Parker) feindlicher Raumschiffe und Satellitengruppen erwehren, muß Meteoren entrinnen und soll schließlich ferne Planeten erreichen.

Auch in Supercobra (Parker) wird andauernd geknallt: Bodenartillerie, Raketen, Minen und allerlei Flugkörper bedrohen einen und müssen reaktionsschnell ausgeschaltet werden. Der Flug selbst führt durch ein enges, höhlenartiges Gebilde und verlangt hohe Aufmerksamkeit, zumal auch noch der Brennstoffverbrauch zu beachten ist. Jede der elf Strecken ist ungewöhnlich lang, so daß man nur mit viel Ausdauer und Übung dazu kommen wird, alle Schwierigkeitsstufen zu bewältigen.

Frogger II (Parker) spielt sich in drei Szenen ab – der Frosch durchquert das Wasser, gelangt an die Oberfläche und fliegt schließlich gar in der Luft herum.

Jedes dieser Medien ist reich bevölkert und natürlich voller Gefahren: Fische, U-Boote, Strömungen, Haie, Drachen, Fledermäuse können tödlich sein – und anderes wie Schildkröten, Babyenten, Krokodile, Wale, Vögel, Zeppeline ermöglichen zwar das Weiterkommen, ist aber mitunter nur eine trügerische Hilfe, die ebenso zum Unheil führen kann.

So bietet Frogger II (in 9 Schwierigkeitsgraden) zwar mehr verschiedenartige Begegnungen, aber der erste Frogger ist mir doch lieber: er hat mehr Charme.

Ein schönes Brettspiel für Kinder ist Tivoli (Piatnik), dessen farbenprächtigen Spielplan wir bereits in Nummer 3/84 (S. 45) abgebildet haben. Nach freier Wahl benutzt man das Ergebnis eines der beiden Würfel, bewegt seine Figur über das Jahrmarktsgelände, muß mitunter Ereigniskarten ziehen, kann sich aber auch am Aufbau der diversen Vergnügungsbetriebe beteiligen und dafür später an deren Einnahmen teilhaben. Sobald ein Etablissement genügend Mitarbeiter gewonnen hat und voll mit Waggons, Schiffen, Flugzeugen, Ponys, Autos oder Sitzbänken eingerichtet ist, nimmt es seinen Betrieb auf. Wer nun dort eintrifft, darf gegen einen Eintrittspreis einen Chip ablegen. Diese Chips bringen am Schluß des Spiels Geld ein, und wer mit diesen und anderen Einnahmen zum größten Kapital gekommen ist, hat gewonnen.

Pures Glück bestimmt den Sieger in Reinhold Wittigs Auf Teufel komm raus! (Edition Perlhuhn). Elf hölzerne Teufelchen (plus als zwölfte Figur des Teufels Großmutter) sowie 24 Würfel bilden den schönen, ein eher häßlicher Spielplan den anderen Teil des Materials.

Die kleinen Teufel sind artig gewesen und werden nun zur Strafe über die elf Sprossen der Himmelsleiter nach oben geschickt. Mit Knobel- oder Würfelduellen bestimmen jeweils zwei Spieler, wer von ihnen weiter klettern muß – während der andere sich beelzebübisch freuen und vorderhand stehen bleiben darf. Wer schließlich als letzter noch auf der Leiter verbleibt, wird begnadigt, darf wieder zu Papa Teufel zurück und hat gewonnen.

Glück allein entscheidet auch in Reinhold Wittigs Drachenlachen (Edition Perlhuhn), welcher Zwerg zuerst zwei grüne („bemoost, da sehr alt") Goldbarren aus der Drachenhöhle schleppen und damit den Sieg davon tragen wird.

Der freigiebige Drache schenkt jedem der Zwerge Gold – und sie machen sich nun auf den Weg ins Freie. Treffen dabei zwei Zwerge aufeinander und hat einer von ihnen keinen Barren bei sich, dann raubt er dem andern den Schatz und schmeißt ihn gleichzeitig zur Höhle hinaus, wonach sich dieser nochmals zum Drachen begeben und dort um eine neue Gabe bitten muß.

Würfelt jemand eine Eins, bestimmt man mit zwei Würfeln die Felder, auf denen alles Gold einzusammeln und an den Drachen zurückzugeben ist. Von einem der Spieler, der den Drachen mimt, darf dabei hämisch gelacht werden . . .

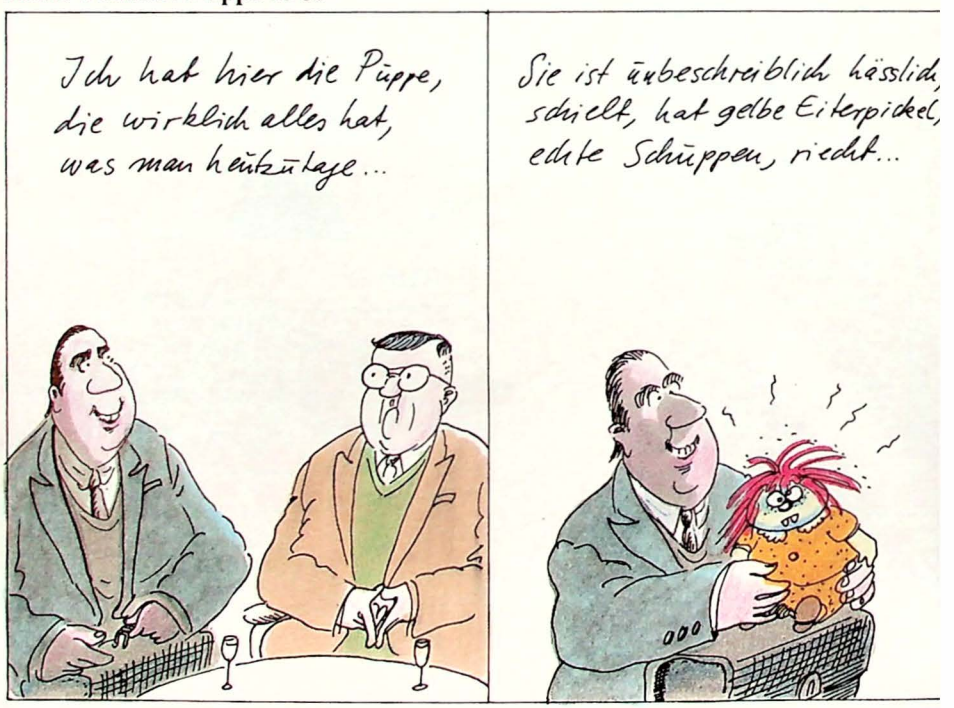
Fußball auf dem Brett ist eine zweifelhafte Sache, denn das meiste von dem, was Fußball ausmacht, läßt sich dort nicht adäquat nachvollziehen. Immerhin kann man zu dem Thema aber ein interessantes, spannendes Denkspiel erfinden – und das ist Alfred Schnitger mit seinem Libero (Asdekor, Münster) sehr gut gelungen.

Das Spielfeld besteht aus 9 × 18 Quadraten. Von den elf Figuren jeder Mannschaft ist der Libero besonders gekennzeichnet, und eine Ausbuchtung ermöglicht es, jedem dieser Spieler den Ball aufzusetzen, wenn er ihn zugepaßt erhält.

Der Torwart kann sich innerhalb des Sechszehners, der Libero auf dem ganzen Feld in jede beliebige Richtung bewegen. Die anderen Figuren lassen sich nur diagonal verschieben. Jeder Feldspieler darf beliebig weit ziehen, dabei aber keine andere Figur überspringen. Landet man in einem Feld neben dem Spieler, der gerade den Ball besitzt, kann man ihm diesen abnehmen.

In jedem Zug bewegt man ei-

Hans Traxler: Puppe 1985



ne seiner Figuren und darf vorher, danach oder sowohl vorher als auch danach den Ball spielen, indem man ihn in gerader Linie über unbesetzte Felder zu einem eigenen Spieler (und von diesem dann etwa auch zum nächsten usw.) paßt.

Es gilt nun, seine Figuren so zu stellen, daß man den Ball ungehindert ins Tor schießen kann – was keine leichte Aufgabe ist, da man ja gleichzeitig auch verhindern muß, daß nach Ballverlust ein Gegenangriff zu einem ungewollten Erfolg führt . . .

Viel Geduld benötigt man bei Nintai (Sitges/Bohemia), einem Solospiel, das aus 36 dreieckigen Plättchen besteht. Jedes von ihnen ist wiederum in drei Dreiecke aufgeteilt, von denen je eines gelb, blau oder grün bemalt ist und zudem eine Zahl zwischen 1 und 6 enthält. Das Problem besteht nun darin, mit allen diesen Plättchen ein großes Dreieck zu bilden, wobei immer nur gleiche Farben und erst noch lediglich gleiche Nummern zusammenstoßen dürfen: eine knifflige Sache . . .

Auf Computer getrimmte Brettspiele können leicht enttäuschen, wenn sie nicht wie Fortress (SSI) anspruchsvoll oder wie Archon und Adept (beide Electronic Arts) erst noch mit originellem Beiwerk versehen sind.

Checkers (Odesta) fällt da etwas ab, obwohl es nicht etwa leicht ist, gegen den Computer zu gewinnen – jedenfalls nicht, wenn man sich im Damespiel nicht sonderlich gut auskennt. Enttäuschend ist dabei aber, daß man nur nach den amerikanischen Regeln und auch nicht auf einem 10 × 10-Felder Brett spielen kann. Findet man sich aber damit ab, bekommt man immerhin ein Programm, das verschiedene Schwierigkeitsstufen enthält, die Rücknahme von Zügen erlaubt, die ganze Partie wiederholt, vor dem Zug Ratschläge gibt, gegen sich selbst spielt und den jeweiligen Stand (nach veränderbaren Parametern) wertet.

Das interessanteste Autorennen ist nach wie vor Rally Speedway (Adventure International; vgl. 3/84; S. 48) – aber man braucht dabei einen Partner, wenn man seine Runden nicht ohne Kollisionsgefahr lediglich trainingshalber und nur auf Bestzeit fahren will.

In Pitstop (Epyx) gehen die beliebig vielen menschlichen Gegner nacheinander ins Rennen: die Wagen, denen man auf der Bahn begegnet, liefert das Programm.

Man kann zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, zwischen mehr oder weniger langen Rennen und diversen Rennstrecken wählen, wobei aber die Unterschiede bald nicht mehr allzu sehr ins Gewicht fallen: das Typische jeder Bahn kommt nicht zum Tragen.

Neu ist hier, daß der Benzinverbrauch eine Rolle spielt und daß die Pneus bei Zusammenstößen sichtlich in Mitleidenschaft gezogen werden. Mindestens bei längeren Fahrten wird ein Boxenstop nötig – und oft wird der Ausgang des Rennens dort entschieden: in aller Eile hat man per Joystick die verschiedenen Gehilfen zum Einsatz zu bringen, um die Räder zu wechseln und zu tanken.

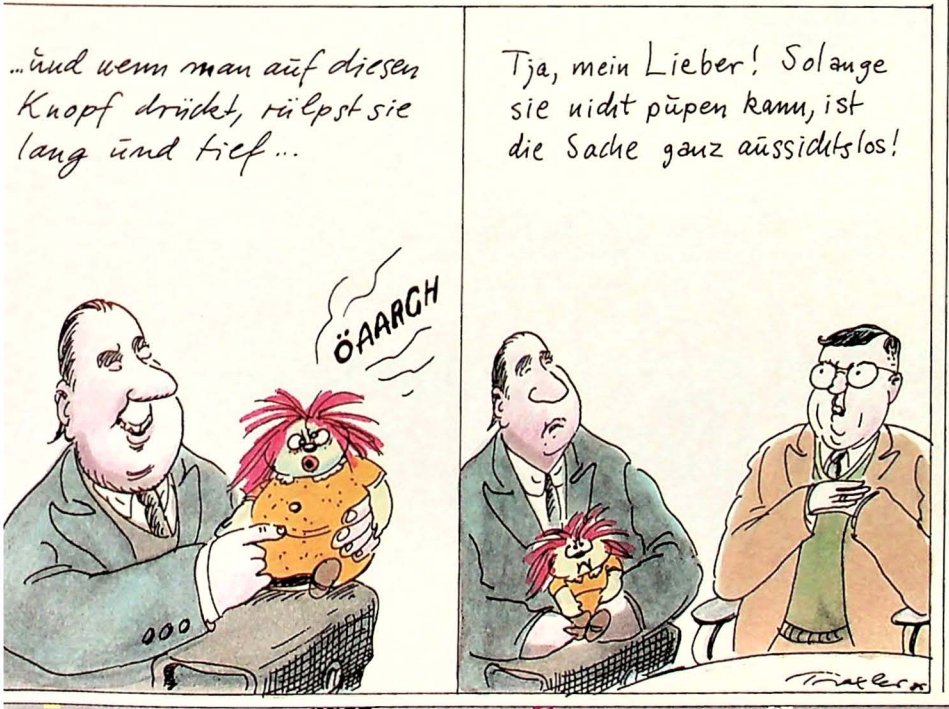
Diese erzwungenen Aufenthalte sind spannender als das Rennen selbst, das leider zu sehr im üblichen Rahmen bleibt und außer schnellen Reaktionen zuwenig wirkliche Fahrkunst erfordert.

Verschiedene Sportarten werden in Summer Games (Epyx) simuliert – und das Programm enthält auch eine olympische Eröffnungszeremonie sowie dazu passende Siegerehrungen . . .

Nachdem man eine Flagge und damit für allfällige Siege die abzuspielende Nationalhymne gewählt hat, stehen einem verschiedene Möglichkeiten offen: man kann an allen zehn Wettkämpfen teilnehmen, sich nur für einen einzigen entscheiden oder sich in einer bestimmten Sportart speziell üben. Rekorde lassen sich in eine Liste eintragen, so daß man jeweils etwa auch versuchen kann, eine neue Spitzenleistung zu erbringen.

Im Stabhochsprung geht es darum, die geeignete Länge des Stabs zu wählen, ihn im richtigen Moment per Joystick in die Grube zu stechen, ihn dann auf dem Gipfelpunkt loszulassen und so die Stange zu überqueren: gutes Timing ist hier nötig. Im Turmspringen und beim Pferdesprung lassen sich während des Flugs diverse Körperhaltungen und Rotationen bewirken, worauf dann die Leistung von mehreren Kampfrichtern benotet wird. Während man sich im 100-m-Lauf durch heftiges Joystickwakkeln ins Ziel bringen muß, erfordert das 4 × 400-Meter-Rennen die gute Einteilung der Kräfte und eine exakte Stabübergabe. Bei den beiden Schwimmwettbewerben sind Start und Wende präzise zu treffen, wobei jeder Wasserschlag per Knopfdruck mit Kraft zu versehen ist. Schließlich folgt ein schwieriges Tontaubenschießen, das die Olympiade beschließt.

Nicht jede Disziplin ist gleich interessant, als Ganzes aber gibt das Programm doch gute Unterhaltung ab – wenigstens für einige Zeit und bis man die in etwa möglichen Rekorde geschafft hat. Mühsam ist allerdings das etwas oft nötige Wechseln der Diskettenseiten, und zweifelhaft scheint mir, daß die fragilen Joysticks viele 100-Meter-Läufe aushalten werden . . . *Wlh*



Neue Spielewelt

Die hektischen Zeiten, in denen noch und noch Computerspiele auf den Markt geworfen wurden, scheinen vorbei zu sein – dafür aber ist deren Qualität im Durchschnitt spürbar gestiegen.

Wir befinden uns wohl in einer Periode der Konsolidierung. Mehr und mehr werden die besseren oder zumindest vielversprechenderen Titel nun nachträglich (oder bei den neueren auch gleich von Anfang an) für alle wesentlichen Systeme herausgebracht. Die unterschiedlichen Kapazitäten und Möglichkeiten der verschiedenen Apparate, aber auch die Fähigkeiten und Anstrengungen der Übersetzer führen dabei leider zu recht unterschiedlichen Resultaten: derselbe Titel kann sich beim einen Computer ganz anders präsentieren als beim andern . . .

Die vergleichsweise ruhige Periode dürfte wohl nur ein Atemholen vor dem nächsten Sturm sein: Preiskriege zeichnen sich bereits ab. Positionskämpfe um Marktanteile finden zur Zeit vor allem zwischen den alten und neueren Computermodellen statt: zwischen Apple und IBM PC, zwischen Atari und Commodore 64. Wesentliche Entscheidungen dürften dabei bereits in diesem Jahr fallen, wobei es wohl weniger um die Apparate gehen wird, die zur Zeit noch im Schwange sind.

Man erwartet für Anfang 1985 einen preiswerten, für viele erschwinglichen Computer, der auf dem 68000 Chip basiert, mit 16 (wie der PC) oder 32 Bits (wie der Macintosh) arbeitet und über 128K verfügt.

Es wird vermutet, daß die schwer angeschlagene Atari mit einem solchen Apparat versuchen könnte, das Steuer noch einmal herumzuwerfen um dadurch nicht nur zu überleben, sondern sogar wieder zur Spitze vorzustoßen. Ihrem neuen Chef, Jack Tramiel, wird ein solcher Coup jedenfalls zugetraut: schon einmal ist ihm ja Ähnliches gelungen – als er eine fast marode Schreibmaschinenfirma in den Computergiganten Commodore umwandelte. Man darf gespannt sein . . .

Während man so schon nach der nächsten und übernächsten Computergeneration ausschaut, sind bei den bisherigen die Kinderkrankheiten noch keineswegs überwunden. So liegt offenbar bei einigen Firmen die Kopiertechnik noch im argen, manchmal allerdings fehlt's wohl auch einfach am genauen Durchtesten der Programme:

Zu oft noch bekommt man Spiele, die nicht oder nicht richtig laden, die irgendwann Störungen zeigen, so daß sich etwa plötzlich der Zeichensatz kehrt, daß das Bild verwischt oder das Programm sogar ganz aussteigt. Für den einen oder anderen mag es sich da lohnen, zu warten, bis die erste Serie eines Spiels verkauft ist und in der zweiten dann die Fehler – vielleicht – ausgebügelt sind . . . *wlh.*

Adventure Writer

Wer sich findig durch die Fallstricke und Fährnisse einer Adventure-Welt kniffelt, wird wohl bald einmal den Wunsch verspüren, nun auch selbst ein solches Rätsellabyrinth zu entwerfen – mangelnde Programmierkünste jedoch mögen dann aber manch einen davor zurückschrecken lassen.

Mit dem *Adventure Writer* (Codewriter Corp.) ist man da aber fein raus: Wirklich jedermann kann damit ohne allzu große technische Mühen einen Parcours gestalten, an dem sich später seine Freunde die Zähne ausbeißen und die grauen Zellen schwarz ärgern dürfen.

Von dem Beispiel, das auf der Diskette mitgeliefert wird, sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen. Es ist ziemlich primitiv und ungeschlacht: Man wird schon beim ersten Versuch ein wesentlich besseres Textadventure zustandebringen.

Eine ausgezeichnete Anleitung erklärt Schritt für Schritt, was man zu tun hat – und mit Ausnahme des Setzens von Flaggen ist alles leicht verständlich (sofern man etwas Englisch versteht).

Hauptsächlich geht es darum, passende Listen anzulegen, die das Programm dann in geeigneter Weise miteinander verbindet, um so die gewünschten Bezüge zu schaffen.

Diese Listen dürfen maximal je etwa 250 Begriffe enthalten. Sie nennen die Wörter, die der Computer zu verstehen hat, die Mitteilungen, die er nach Bedarf ausgeben soll, die Beschreibung der Örtlichkeiten, die man aufsuchen kann, sowie die Objekte, die bereits vorhanden sind oder die erst durch bestimmte Aktionen kreiert werden sollen.

Andere Listen besagen, wie die Räume miteinander verbunden und wie die vorgefundenen Gegenstände und Lebewesen (etwa auch nur unter gewissen Bedingungen) verwendbar sind. Mit untermalenden Tönen, wechselnden Farben des Bildschirms und des Textes sowie Punktwertungen für geschaffte Lösungen kann man für zusätzliche Attraktionen sorgen.

Natürlich frißt jede dieser Informationen einige der rund 23 000 Bytes, die insgesamt zur Verfügung stehen – aber man kommt mit dem vorgesehenen Umfang ziemlich weit. Notfalls aber könnte man sein Abenteuer etwa auch in Teile zerlegen . . .

Allerdings – wenn das eigentliche Programmieren nun zwar entfällt, so bleibt dennoch ein gutes Stück Arbeit übrig: Man sollte sorgfältig planen, gut und scharf überlegen, immer wieder ausführlich testen und natürlich erst noch reizvolle Einfälle haben – gerade das aber macht dann die

Der Riesen-Faschingsspaß
Single zu 3,50 DM + MwSt.

Didi Hallervorden
Kanzlerparodie
nicht für jedes Ohr bestimmt

zu bestellen bei:
Cosmus-Records GmbH
Bahnhofstraße 39
6780 Pirmasens
Telefon: 0 63 31 / 6 52 01

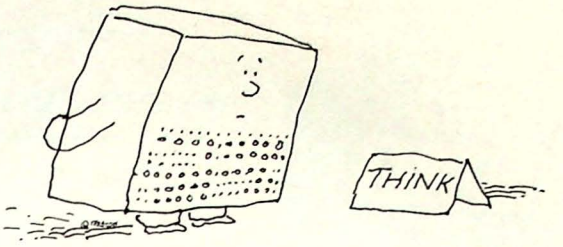
Beschäftigung mit dem *Adventure-Writer* zu einem Abenteuer eigener Art, das überaus spannend und unterhaltsam sein kann. *Walter Luc Haas*

Flight Simulator II

In der *Spielbox* 4/84 wurden zwei Flugsimulatoren vorgestellt, und das Thema schien damit zunächst erledigt. Doch schon damals geisterte ein neues, sensationelles Ufo durch die Fachzeitschriften, gewann Preise und beschäftigte die schreibenden Kritiker. Wegen dieses, für ein Computerspiel seltenen Echos, greifen wir das Thema Flugsimulatoren im *Flight Simulator II* von *sublogic* noch einmal auf.

Zunächst einmal eine Warnung an alle Spieler: Es handelt sich hier um kein Spiel, sondern um die Simulation eines Flugzeuges. Das bedeutet neben dem Vergnügen viel Arbeit, Geduld, Frust und Verdruß. Vor allem Geduld, denn die Beherrschung des Simulators erfordert einen ähnlichen Zeitaufwand wie der Umgang mit einem richtigen Flugzeug.

Kein Wunder, gibt es doch neben den aus anderen Flugsimulatoren gekannten Aufgaben hier eine Menge mehr zu tun. Ein paar Beispiele müssen genügen: Das Flugzeug läßt sich trimmen, d. h. der Schwerpunkt kann verschoben werden. Der Motor muß bedient werden. Dazu gibt es Vergaserheizung, Magnetzündung, Mischungskontrolle und Tankwahlschalter. Funkgeräte sind zu bedienen und Winkel und Entfernungsmessungen auf Flugkarten zu übertragen. Außer diesen Flugkontrollen gibt es noch 35 andere Einflußgrößen, die



verändert werden können. Wetter, Tageszeit, Wind, Störanfälligkeit des Flugzeuges und Flugposition sind nur einige davon.

Das klingt alles sehr perfekt. Trotzdem gibt es Enttäuschungen: Die USA, laut Spielanleitung von Kanada bis Mexiko im Programm, besteht nur aus grüner Wiese. Allein die vier Gebiete um New York, Chicago, Seattle und Los Angeles sind etwas detaillierter dargestellt – aber auch hier hat man sich grafisch kein Bein ausgerissen. Schließlich ist das Landen ein so hoffnungsloses Unterfangen, daß man sich fragt, ob der Sadismus des Programmierers nicht etwas zu weit ging.

Zweifellos ist das, was hier für den immerhin recht begrenzten Speicherplatz eines Heimcomputers geboten wird, letzter Stand der Technik und ein guter Flugsimulator. Nicht immer reicht das aber aus, ein gutes Spiel entstehen zu lassen.

Eberhard von Staden

Kaiser

Nach dem in ferner Zukunft angesiedelten Kolonisationsspiel *M.U.L.E.* von Electronic Arts bringt Ariola-soft jetzt als eigene Entwicklung ein in die deutsche Kleinstaaterei zurückführendes Wirtschaftsspiel. *Kaiser* läuft auf Diskette und wird für die Atari-Computer und den Commodore C 64 angeboten. Als Composer zeichnen Dirk Beyelstein, Markus Mergart und Claudio Kronmüller.

Die 1–9 Teilnehmer sehen sich in die Rolle von Landesfürsten des 18. Jahrhunderts versetzt mit dem Ziel, „Kaiser des heiligen römischen Reiches Deutscher Nation" zu werden. Vehikel dazu ist der Erwerb von Ländereien, die Errichtung von Städten nebst Palast und Kathedrale sowie ein großes Staatsvermögen.

Zunächst geht es für jeden darum, die wirtschaftliche Entwicklung seines Landes voranzutreiben. Die Spieler werden nacheinander aufgerufen, über An- oder Verkauf von Korn und Land zu entscheiden. Dabei ist stets auf eine ausreichende Versorgung der Bevölkerung zu achten, deren Bestand außer durch Geburten und Todesfälle auch durch Einwanderung reguliert wird.

Durch Erhebung von Zoll und Steuern und Beeinflussung der Strenge der Justiz lassen sich Staatseinnahmen erzielen. Zu hohe Abgaben schrecken allerdings Einwanderer ab und sind für den Handel nicht förderlich.

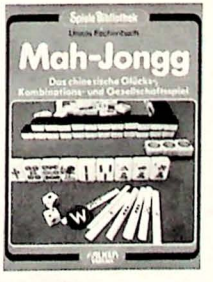
Bei mehr als zwei Spielern will eine Kriegserklärung diplomatisch gut vorbereitet sein. Die anderen Regenten haben nämlich die Möglichkeit, Angreifer oder Verteidiger zu unterstützen, insbesondere den Truppen den Durchzug zu gestatten oder die eigenen Streitkräfte leihweise zu überlassen. Nicht von Mitspielern kontrollierte Staaten verhalten sich glücklicherweise stets neutral.

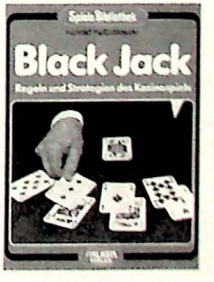
Zur Vorbereitung der Schlacht werden Infanterie, Kavallerie und Artillerie sowie die Bürgerwehr an der Grenze möglichst günstig in Stellung gebracht. Weiterer Einfluß auf das Kampfgeschehen läßt sich jetzt nicht mehr nehmen, der Ausgang der Schlacht und des Rapports über die gegenseitigen Verluste muß abgewartet werden.

Um bei einer größeren Teilnehmerzahl längere Wartezeiten zu vermeiden, besteht für die Abwicklung aller Aktionen jeweils ein Zeitlimit von etwa anderthalb Minuten. Eine Überschreitung kann sich auf die Lebenserwartung des betreffenden Regenten auswirken, so daß er Gefahr läuft, vor Erreichen seines Lebensziels aus Altersschwäche dahingerafft zu werden ...

Kaiser läßt viel Raum für die Entwicklung verschiedener Gewinnstrategien. Der traurigen realpolitischen Erkenntnis, daß wirtschaftliche Prosperität allein ohne angemessene militärische Abschreckung nur zu Überfällen durch neidische Nachbarn einlädt, wird sich allerdings kein Teilnehmer entziehen können.

L. U. Dikus





Falken-Handbuch Bridge
(4092) Von W. Voigt u. K. Ritz, 276 S., 350 Diagramme, geb., DM 39.-

Mah-Jongg
(2030) Von U. Eschenbach, 80 S., 30 s/w-Fotos, 5 Zeichnungen, kart., DM 9.80

Black Jack
(2032) Von K. Kelbratowski, 88 S., kart., DM 9.80

Das japanische Brettspiel Go
(2020) Von W. Dorholt, 104 S., 182 Diagramme, kart., DM 9.80

FALKEN VERLAG

Der Spezialist für nützliche Bücher

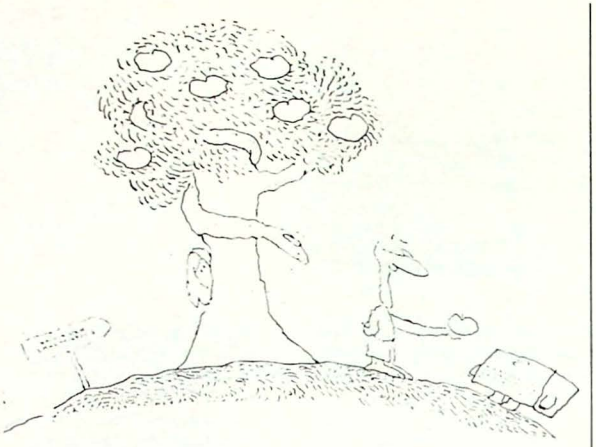
Erhältlich überall, wo es Bücher gibt

Chancellor of the Exchequer

Oder zu Deutsch: *Schatzkanzler*, in England die Bezeichnung für den Finanzminister. Besser hätte man das Spiel wohl Wirtschaftsminister genannt, aber der hat in England keinen so klangvollen Namen.

Aufgabe ist es denn auch, vom Heimcomputer aus in den Jahren 1805 bis 1915 die gesamte Wirtschaft Großbritanniens zu organisieren und zu führen. Gewinner ist, wer 1915 ein vorgegebenes Volksvermögen zusammengewirtschaftet hat. Auch wenn man mit einigem Recht erwarten kann, daß diese Aufgabe für den Hausgebrauch etwas vereinfacht wurde, wartet doch ein ziemliches Verwirrspiel auf den angehenden Finanzminister Ihrer Majestäten.

Zunächst einmal gibt es Großbritannien gar nicht. Statt dessen nur acht Regionen wie Lancaster oder Schottland, die wirtschaftlich so aufgepäppelt werden müssen, daß sie in das erst zu schaffende Großbritannien eingebracht werden können. Jede Region produziert Getreide, Kohle oder Eisen; manche auch mehrere dieser Produkte gleichzeitig. Jede Region verfügt über eine mehr oder weniger große Industriekapazität, um aus den drei genannten Produkten verschiedene Güter wie Konsumwaren, Werkzeuge, Lokomotiven, Schiffe oder Fabriken herzustellen. Natürlich kostet das Geld, das wiederum aus dem Verkauf von Konsumwaren im Lande oder in Indien kommt. Werkzeuge lassen sich in Traktoren, Schürfgerät oder Dampfmaschinen verwandeln, was dann wieder die Produktion oder die Industriekapazität erhöht. Lokomotiven und Schiffe sorgen für die notwendigen Transportmöglichkeiten.



Wem das schon wie ein schier unlösbares Puzzle vorkommt: Es ist nur die Spitze des Eisberges. Hinzu kommt die Verteilung der Bevölkerung auf Landwirtschaft, Industrie und Dienstleistungen, der Import von Baumwolle aus den USA, die Auswanderung nach Australien, Lohnforderungen, Streikdrohungen und noch einiges mehr, um den *Chancellor* sich die Haare raufen zu lassen.

Ein einsamer Kampf gegen den Computer und eher ein Puzzle, denn ein Spiel. Aber: Zum Verzweifeln gut.

Eberhard von Staden

Triad

TicTacToe (Drei in einer Reihe) ist wohl nicht nur eines der dümmlicheren Spiele, es gehört auch zu jenen, die in immer neuen, meist doch nicht umwerfenderen Variationen wieder und wieder um die Gunst eines weniger bedarften Publikums buhlen. Im Chinesenviertel New Yorks ist man sogar so weit gegangen, ein dressiertes Huhn vorzuführen, mit dem man sich gegen ein geringes Entgelt in *Tic-Tac-Toe* messen kann . . .

Daß man nun mit Hilfe des Computers selbst daraus doch etwas recht Brauchbares machen kann, zeigt *Triad* (Adventure International). Einerseits geht es auch hier darum, auf einem 3 × 3-Felder Plan eine Dreierreihe zu bilden – im Unterschied zum Brettspiel muß man sich nun aber den ausgewählten Platz erst einmal erobern: jedes Feld ist von einem andersartigen Gegner bewohnt, der einem den Besitz streitig macht.

Da gibt es Motten, die nur vertrieben werden können, wenn man sie durch wohlgezielte Schüsse in eine andere Flugbahn gebracht hat – dann Fledermäuse, die nach den ersten Treffern Treibminen hervorbringen und erst zu erlegen sind, wenn eine bestimmte Anzahl dieser gefährlichen Sprengkörper den Raum verunsichert – Ufos, die Bomben abwerfen, aber dennoch von unten her anzugreifen sind – Schachfiguren, die sich nach dem Beschuß aufsplitten und sich dabei von Mal zu Mal vom Bauern bis zur Königin verwandeln und erst dann zu schlagen sind – Pfeile, die sofort nach dem Auftauchen erwischt werden müssen, damit sie die Flugrichtung wechseln und vernichtet werden können – Killerbienen, die unheilbringend explodieren, wenn man sie erlegt – Spinnen, die man von vorn attackieren muß, die aber unvermutet abdrehen – und Larven, die sich unter Umständen mehrmals teilen und dann recht bedrohlich werden . . .

In neun Stufen bemüht man sich um Punkte: die Zahl der Gegner nimmt dabei zu, sie werden auch tückischer; zudem treiben immer mehr Minen kreuz und quer über den Bildschirm und erfordern manch kitzliges Ausweichmanöver auf engstem Raum . . .

Pures Ballern bringt wenig: man muß ab und an schon auch ein paar kleinere Überlegungen anstellen. Etwas Geschicklichkeit ist zwar nötig, aber auch ohne ein Arkadenfreak zu sein, kommt man auf akzeptable Resultate. So ergibt sich ein Bier-und-Bretzel-Spiel, das zwar kein Tophit werden wird, das man aber dennoch immer wieder einmal ein bißchen spielen mag, weil es in kurzer Folge unterschiedliche, nicht allzu schwierige und doch auch interessante Aufgaben stellt, einem aber dazwischen auch Pausen gönnt, die vor allzu hektischer Anspannung bewahren.

Walter Luc Haas

Gemeinsam handeln

»Brot für die Welt« und »Misereor«, die beiden Hilfswerke der evangelischen und der katholischen Kirche in Deutschland, rufen die Bürger unseres Landes gemeinsam zu Spenden für Entwicklungsprojekte in der Dritten Welt auf.
Bei Sparkassen/Landesbanken, Volksbanken, Raiffeisenbanken, Spar- und Darlehnskassen sowie vielen Geschäfts- und Privatbanken liegen vorgedruckte Spendenzahlscheine aus.
BROT FÜR DIE WELT-Spendenkonto 500 500 500 bei folgenden Instituten:
Baden-Württembergische Bank Stuttgart (BLZ 600 200 30)
Bank für Gemeinwirtschaft Stuttgart (BLZ 600 101 11)
Bayerische Vereinsbank AG Stuttgart (BLZ 600 202 90)
Commerzbank AG Stuttgart (BLZ 600 400 71)
Deutsche Bank AG Stuttgart (BLZ 600 700 70)
Dresdner Bank AG Stuttgart (BLZ 600 800 00)
Hypo-Bank Stuttgart (BLZ 601 200 50)
Oldenburgische Landesbank Oldenburg (BLZ 280 200 50)
MISEREOR-Spendenkonto 556 bei folgenden Instituten:
Baden-Württembergische Bank Stuttgart (BLZ 600 200 30)
Bank für Gemeinwirtschaft Aachen (BLZ 390 101 11)
Bayerische Vereinsbank München (BLZ 700 202 70)
Commerzbank Aachen (BLZ 390 400 13)
Deutsche Bank Aachen (BLZ 390 700 20)
Dresdner Bank Aachen (BLZ 390 800 05)
Hypo-Bank München (BLZ 700 200 01)
Oldenburgische Landesbank Oldenburg (BLZ 280 200 50)
Informationen:
BROT FÜR DIE WELT, Postfach 476, 7000 Stuttgart 1,
MISEREOR, Postfach 1450, 5100 Aachen

Das neue, phantastische Brettspiel für drei Spieler.

Ein Fantasy-Familienspiel wie es sein soll:
Wunderschön ausgestattet mit sechs großen, gedrechselten Holzfiguren, kleinen, feinen Tarot-Karten, ganz und gar neuartigen Zauberstäben, mit denen gewürfelt wird und einem Spielplan, der ein Geheimnis enthält.

Das Spiel mit dem Geheimnis der drei goldenen Ringe.

Auf dem riesengroßen, vom Autor zauberhaft illustrierten Spielplan ist ein Rätsel verborgen. Wer diese schwierige Aufgabe löst, kann einen von drei wertvollen, alten Magierringen aus purem Gold, besetzt mit Edelsteinen, gewinnen.

Ein Noris-Spiel von Johann Rüttinger

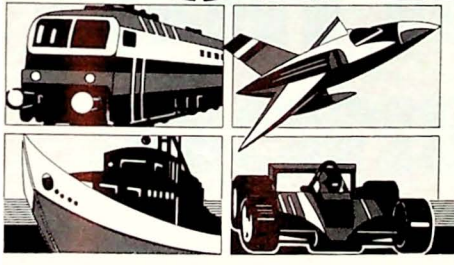
noris spiel & hobby

Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 8510 Fürth/Bay.

Erhältlich in Spielwaren-Fachgeschäften und in den Fachabteilungend der Warenhäuser.

7. Ausstellung für Flug-, Schiffs-, Auto-Modellsport und Eisenbahnmodellbau 24.-28. April

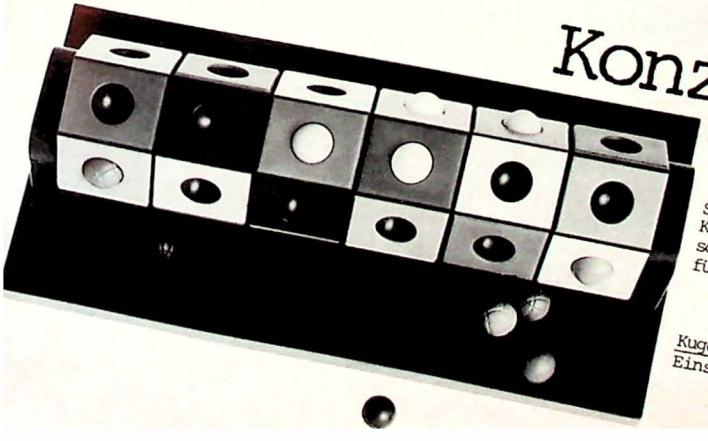
MODELLBAU ★ 85



Die Fachschau für Modellbauer

Dortmund zeigt die größte deutsche Modellbau-Ausstellung. Über 4000 Modelle auf erweiterter Gesamtfläche. Großzügig und besucherfreundlich gestaltet. Neue Modelle und viele, die bisher noch nie zu sehen waren. Dazu die Schiffs-Vorführungen im großen Wasserbecken, die Mini-Car-Rennbahn, noch mehr Modellbahnanlagen und viel Action. MODELLBAU '85 – das Ereignis für Flugmodell-Sportler, Schiffs-, Eisenbahn-, Auto-und Plastik-Modellbauer. Mit dem brandneuen Angebot an Bausätzen, Materialien, Zubehör und Werkzeugen. Für Modellbauer gibt es keine Alternative.

Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund · täglich 9-18 Uhr



Konzentrations-Training.

KD Spiel

Sollten Sie viel öfter machen. Mit den Kindern und sich selbst. Aber nicht todernst, sondern spielerisch und mit Witz. KD hat dafür fünf starke Spiele entwickelt.

Kugel-Kipp
Eins der fünf KD Spiele.

Wir füllen eine Marktlücke!

Picco-Pack – die Sensation
in Preis und Qualität –

heißt das große neue Sortiment beliebter Spiele **zum Kleinpreis:**

- 6 Unterhaltungs-Spiele
- 6 Familien-Spiele
- 6 Kinder-Beschäftigungs-Spiele
- 6 Packungen mit je 3 Vexier-Geduld-Spielen
- 6 Quiz-Spiele
- 8 Sets mit je 2 Reise-Steckspielen
- 6 Nähkarten mit beliebten Motiven

Neue Nürnberger Spielkarten

für Kindergeburtstage
und als Mitbringsel ideal geeignet.

Heinrich Schwarz + Co.
85 Nürnberg Hebelstraße 2 Tel.: 0911/595094/96 Telex: 623510

Sicherheit hat einen Namen.

Vertrauen Sie auf einen Partner, der sein Handwerk versteht, wenn es um die Absicherung Ihrer Zukunft geht. Zum Beispiel mit einer Krankenversicherung oder Unfallversicherung von SIGNAL, der großen Versicherungsgruppe.

Es ist viel wert, eine gute Versicherung zu haben.

Jederzeit Sicherheit
SIGNAL
VERSICHERUNGEN
Joseph-Scherer-Straße 3, 4600 Dortmund 1

KU 3

Bücherwiese

Hin und wieder, wenn auch selten, kommt wahrhaftig doch noch ein Spielebuch heraus, das sich von der großen Masse der ewig gleichen Abschriftstellerei wohltuend abhebt. *Die Kinderspiele* (nach dem berühmten Gemälde von Pieter Bruegel d. Ä.) ist zwar schon vor drei Jahren im Dausien Verlag erschienen, dürfte aber von Spielern kaum beachtet worden sein: auf den ersten Blick scheint es mehr um Kunst zu gehen als um Spiele.

Das schmale Bändchen enthält denn auch rund 24 von Janos Kass zusammengestellte Seiten mit Wiedergaben des gesamten Gemäldes und einzelner Detailszenen. Jeder dieser Ausschnitte aber ist von Andras Lukacsy kommentiert: Er nennt die einzelnen Spiele und gibt dazu auch Hinweise auf die Regeln, nach denen sie wohl damals in den Niederlanden gespielt worden sind. Zumindest wer sich schon einmal über längere Zeit mit dem entsprechenden Ravensburger Puzzle befaßt hat, sollte sich dieses preiswerte Buch nicht entgehen lassen!

*

Ulrich Koch, den wir ja aus dem Puzzleteil des amerikanischen Spielemagazins *Games*, von seinem Irrgarten an den Deutschen Spielertagen kennen, und der die Labyrinthe im Denkspielteil dieses Heftes entwarf, hat *Labyrinthe* (Hugendubel) herausgebracht: Großformatige Schwarzweißbilder verlocken dazu, sich wirklich aufzumachen, seine Wirrgärten mit dem Bleistift zu durchwandern. Manche dieser Labyrinthe sind wirklich originell, die meisten ziemlich schwierig, fast alle einfach schön – was einen dem Dilemma aussetzt, ob man sie denn mit seinen ungelenken Irrversuchen beschmieren soll. Ein Zweitbuch scheint hier angebracht, so daß man sich je nach Laune sowohl am Enträtseln wie auch an der herben Ästhetik dieser Gebilde erfreuen kann.

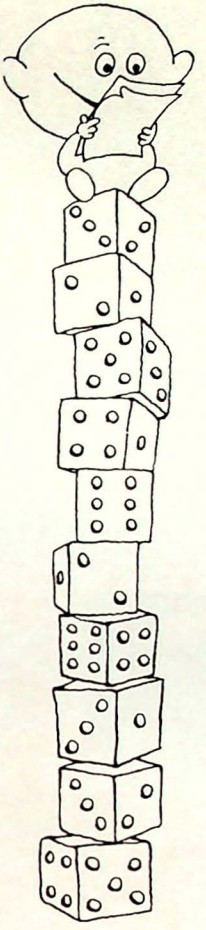
*

Historiker, Literaten sowie Freunde verklausulierter Texte werden mit Gerhard Prauses *55 × Wer war's?* (dtv 10339) manch grüblerische Stunde verbringen. Diese Muster aus Tratschkes Personenrätsel, die zuvor in der *Zeit* erschienen sind, verstecken in zwei- bis dreiseitigen Beschreibungen rund viereinhalb Dutzend verstorbener Größen, die man eigentlich kennen sollte. Das Problem ist nur, ob man sie so gut kennt, daß man ihre Identität aus den recht verschleierten Hinweisen aller Art, aus biographischen Absonderlichkeiten und nicht allzu gängigen Zitaten etwa, entschlüsseln kann . . .

*

Was ist das: es hat einen ellenlangen Bart, es stinkt zum Himmel, und es findet (offenbar) dennoch immer wieder Liebhaber? Richtig: noch ein Denksportbuch . . . So konnte denn auch Günter Tolar, bekannt von der Fernseh-„Rätselbox", offenbar nicht umhin, der bereits übergroßen Sammlung noch und noch abgeschriebener Rätsel eine weitere hinzuzufügen: *Das große Rätselvergnügen* (Hugendubel) . . .

Eigentlich wollte er ja eine Kulturgeschichte des Rätsels schreiben, gab's dann aber auf: Weil es unmöglich sei, wie er behauptet – oder weil das viel Wissen und erst noch viel Arbeit bedingt hätte, wie sich etwas bösartig vermuten ließe?



So kommt er denn zu folgendem, umwerfend rätselig formuliertem Ausweg: „Bleibt mir also nur übrig, punktuell anzuführen, wo uns im Laufe der Menschheitsgeschichte, soweit sie von Rätseln, die uns bekannt sind, begleitet ist, Rätsel oder Rätselhaftes begegnen." Sic . . .!

Immerhin – für das Allerfraglichste weiß er eine Erklärung: Daß einem so viele Rätsel wohl auch in diesem Buch so ungemein bekannt vorkommen würden, hänge nämlich damit zusammen, daß die Logik ja seit altersher die gleiche geblieben sei. „Denken Sie: Es gibt keine neue Logik" – eine wahrhaft umwerfende Erkenntnis!

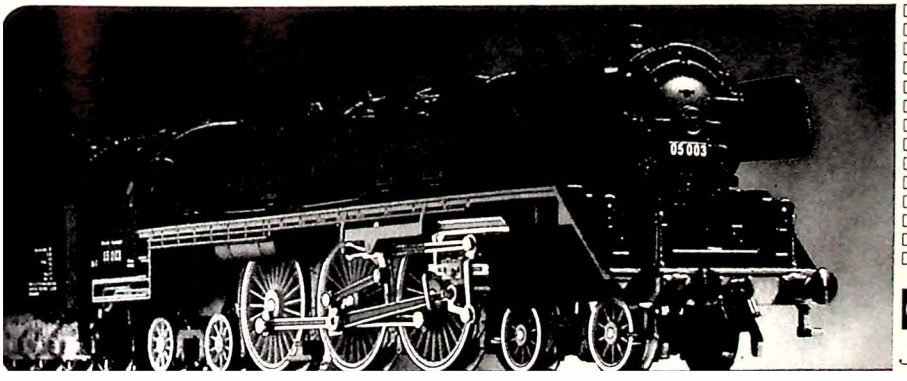
Nun, vielleicht sollte man ihm und einigen anderen doch endlich ganz sachte beibringen, daß es erstaunlicherweise schon ein paar wenige Leute gibt, die selbst mit dieser abgenutzten Logik völlig neue Rätsel erklügeln – mit viel Denk, allerdings . . .

Ansonsten: so ziemlich das Übliche. „202 berühmte und unbekannte Rätsel" werden auf dem Umschlag angepriesen – und das wichtigste Rätsel bleibt erst noch ungenannt: wo sind die unbekannten? Ob wer da sucht, viel findet? Dreimal dürfen Sie raten . . .

*

Fast für jedermann eignet sich Eberhard Krügers *501 Rätsel selberraten* (Falken), das im Untertitel die wesentlichen Teile aufzählt: Kreuzworträtsel, Schwedenrätsel, Eckenrätsel, Bastelrätsel, Kreuzwortpuzzle, Silbenrätsel, Logikrätsel, Zahlenrätsel, Rösselsprung und viele mehr . . .

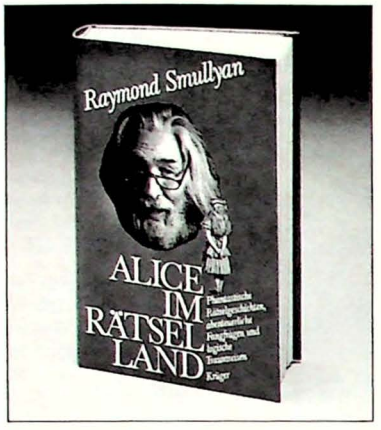
Kurz: für weniger als zehn Markt bekommt man über 250 dichtgefüllte Seiten, mit denen sich manche Langeweile vertreiben läßt. Meist wird man dabei nicht allzu sehr gefordert, findet aber neben einer sehr großen Anzahl konservativer Schwedenrätsel doch auch noch andere



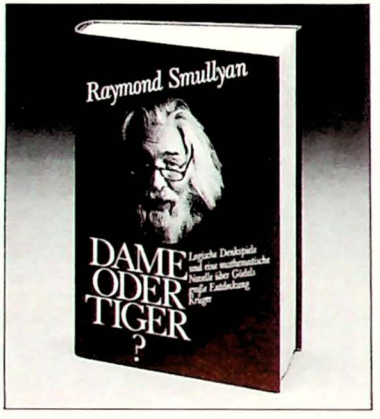
Die brillante Technik.
Die Qualität.
Das perfekte Gleissystem.
Die raffinierten Weichen.
Die starken Loks.
Der große Wagenpark.
Die Liebe zum Detail.
Die Simplex-Kupplung.
Die bärenstarken Trafos.
Der Mehrzug-Steuerblock.
Die Super-Signale.
Das Gleisbild-Stellpult.
Die Modell-Drehscheibe.
Das Zubehör – die Bausätze.

ARNOLD-N®
Bahnspass Erster Klasse

Zweimal reinstes Denkvergnügen



Raymond Smullyan
Alice im Rätselland
Phantastische Rätselgeschichten, abenteuerliche Fangfragen und logische Traumreisen. Mit 23 Illustrationen von John Tenniel. 206 Seiten. DM 29.80



Raymond Smullyan
Dame oder Tiger?
Logische Denkspiele und eine mathematische Novelle über Gödels große Entdeckung. Mit 19 Illustrationen von M.C. Escher. 208 Seiten. DM 29.80

Ein amerikanischer Logikprofessor und praktizierender Zauberer erobert Herz und Verstand aller Freunde des geistreichen Rätsels. Er lädt ein zu logischen Traumreisen und Denkspielen, phantastischen Rätselgeschichten und abenteuerlichen Fangfragen. »Amüsant, unterhaltend und auf überraschende Art belehrend.« Issac Asimov

KRÜGER
FRANKFURT AM MAIN

Wörterprobleme, so daß für etwas Abwechslung gesorgt ist – dazwischen gar auch ein paar wenige jener reizvoll intelligenten Kreuzwortaufgaben mit um die Ecke gedachten Definitionen. Immerhin . . .

*

Computer-Adventurer können aufatmen: Im Lande der Abenteuer (Mark & Technik) kann ihnen aus manchen Nöten helfen:

Das Autorenteam Jack Cassidy, Pete Katz, Richard Owen Lynn und Sergio Waisman gibt darin kurze, aber sehr brauchbare Hinweise, wie man sich durch einige der bekannteren Abenteuerspiele hindurchfindet, wobei jeweils auch eine kleine Kartenskizze auf die richtigen Pfade hilft.

Death in the Carribean, Transsylvania, Mission Asteroid, Mystery House, Wizard & the Princess, Cranston Manor, Ulysses & the Golden Fleece, Time Zone, Dark Crystal, Blade of Blackpoole, Escape from Rungistan, Sherwood Forest, Mask of the Sun und *Serpent's Star* sind die Spiele, für die man hier vielleicht Hilfe findet, wenn man hoffnungslos steckengeblieben ist . . .

Der zweite Band von *A Shortcut Through Adventureland* (Datamost) wird wohl auch bald in deutscher Übersetzung herauskommen: er befaßt sich in derselben Art mit zehn Infocom-Abenteuern, so daß man sich die umständliche und teure Beschaffung der einzelnen Invisiclues von Infocom sparen kann. Allerdings verpaßt man damit dann doch auch einiges: Das raffinierte System etwa, bei dem man mit einem Spezialstift nur immer den gerade unbedingt benötigten, unsichtbar gedruckten Schlüsselteil entwickelt, viele witzige Einfälle auch und nicht zuletzt die Hinweise, was sich im Programm selbst noch an Ulkigem versteckt . . . *wlh*

Kartenspiele für Kenner

Kartenspiele der Welt
Sid Sackson, 215 S.,
Hugendubel

Gute Bücher über Kartenspiele sind rar, wenn man einmal von einigen allgemeinen Spielebüchern mit recht brauchbaren Kartenspielkapiteln absieht. Umso aufmerksamer registriert man eine Neuerscheinung, zumal wenn ein Sid Sackson als Autor zeichnet.

Sid Sacksons *Kartenspiele der Welt* ist ein außergewöhnliches Buch, und das gleich in mehrfacher Hinsicht.

Zum einen ist ihm ein übersichtliches Allgemeinwerk mit den wichtigsten Kartenspielen aus Asien, Europa, Lateinamerika und den USA gelungen, zum anderen jedoch bietet das Buch auch dem bereits Kartenspielkundigen immer noch einige Überraschungen. Das liegt an der recht geschickten Auswahl. Sie ist subjektiv erfolgt und doch ziemlich umfassend zugleich.

Sid Sackson wäre sich untreu geworden, wenn er nicht auch einige völlig unbekannte, neuere Kartenspiele mit in seine Sammlung einbezogen hätte.

Und so findet der Zocker doch gleich einige Kartenspiele, von denen er vorher bestimmt noch nichts gehört hat. Sackson nennt diese „Exoten" untertreibend *ein paar besondere Spiele*. Und besonders sind sie! Oder haben Sie schon einmal mit Karten Fußball gespielt?

Daß das funktioniert, beweist der große Meister selbst mit seinem eigenen Spiel *Card Football*. Durch geschicktes Kartenaufnehmen treibt man den Ball nach vorn. Paßt man nicht auf, nimmt der Gegner den Ball ab. Das alles vollzieht sich tatsächlich mit einem gewöhnlichen 52er Blatt, man benötigt am besten auch noch ein auf Karton gezeichnetes Football-Feld. Und man sollte, damit das Spiel wirklich zu einem spannenden Duell wird, etwas vom amerikanischen Football verstehen.

Wer sich von Sacksons *Kartenspiele der Welt* einen auch graphisch ansprechenden Führer durch die Welt der Spielkarte erwartet, wird sicher enttäuscht sein. Das Buch enthält keinerlei Fotos, und selbst die wenigen Zeichnungen sind in Schwarzweiß gehalten.

Ein Buch ganz anders also als etwa *Spiele der Welt* oder *Denkspiele der Welt*, die neben fundiertem Regelwissen ebenfalls etwas von der Ästhetik vieler Spiele vermitteln.

Das Sid Sackson-Buch wendet sich in erster Linie an den wißbegierigen Zocker, der einmal etwas anderes spielen möchte als immer nur *Doppelkopf!*

Helmut Steuer

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet

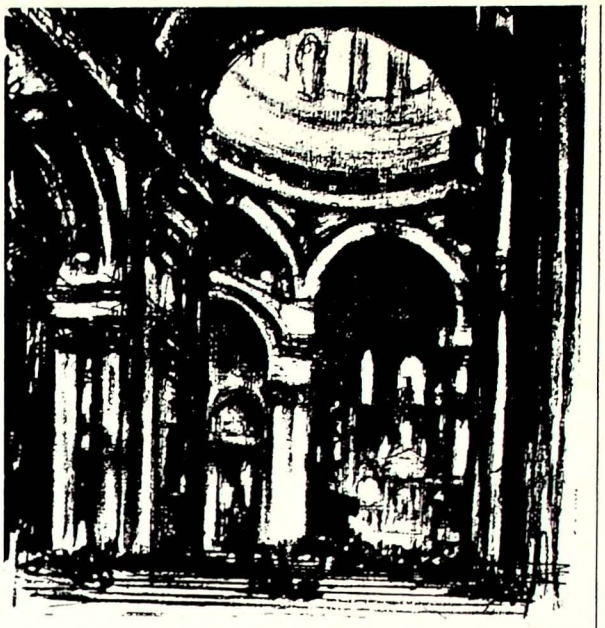
Nach der Neuauflage von Dennis Wheatleys Detektivbüchern (vgl. *SpielBox* 4/83) war zu hoffen, daß sich bald einmal Nachfolger mit ähnlichen Werken einfinden würden. Erfreulich rasch ist nun die Übersetzung von Sherlock Holmes: *Consulting Detective* (Sleuth Publications; ohne Verfasser) als *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* bei Franckh-Kosmos erschienen.

Zehn Fälle aus den späten 1880er Jahren sind zu lösen: jeder wird auf ein, zwei Seiten kurz geschildert. Allein, zu zweit oder zu mehrt, gemeinsam oder im Wettbewerb gegeneinander, versucht man, jeweils eines dieser Verbrechen aufzuklären.

Ein Stadtplan von London ermöglicht einem, Alibis zeitlich zu überprüfen und sich ein klareres Bild von den Fakten zu machen. Ein Londoner Adreßbuch enthält die Namen aller vorkommenden Personen sowie auch deren Wohnorte. Zeitungsblätter geben dem findigen Leser weitere Informationen.

In jeder Runde darf jeder eine Auskunft einholen. Mit Hilfe des Adreßbuches findet man in der Indiziensammlung eine mehr oder minder brauchbare Aussage des Zeugen, des Verdächtigen oder auch des Spezialisten, den man so gleichermaßen befragt.

Wenn dann jeder in möglichst wenig Schritten und nach sorgfältigem Abwägen der polizeilichen



Fakten, der verschiedenen Aussagen sowie der Hinweise aus der Zeitung die Sache durchschaut zu haben glaubt, schlägt man im Quiz-Buch nach, wie nun die diversen Haupt- und Zusatzfragen lauten: Für jede richtige Antwort erhält man 10 bis 25 Punkte. Der fiktive Sherlock Holmes benötigte pro Fall nur zwischen zwei und acht Indizien – seine Leistung wird nun noch mit der Rundenzahl verglichen, die der Spieler benötigt hat, woraus dann das endgültige Ergebnis berechnet wird: Wer die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.

Ich bezweifle, daß es einem gelingen wird, mit denselben, wenigen Indizien zu denselben Schlüssen wie Holmes zu kommen – und noch ungewisser scheint es, daß jemand seine Nachforschungen nach so wenigen Informationen abschließen wird.

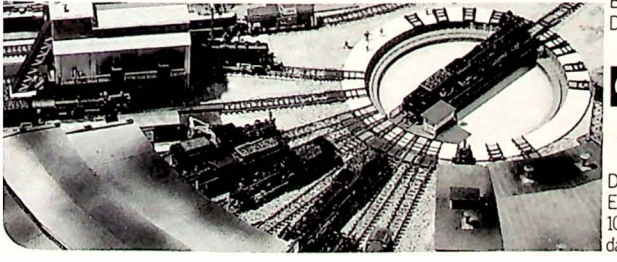
Leider fehlen hier auch die Erläuterungen, die Holmes sonst so beredt zu geben weiß, so daß nun selbst nach dem Lesen der Lösung nicht unbedingt alles so evident und elementar erscheint, wie es wohl sollte.

Die Auswahl der Leute, die man befragen will, ist schwierig. Die Auskünfte, die man dann bekommt, sind mitunter recht unbefriedigend: wäre man selbst dort gewesen, hätte man vielleicht nachgehakt, andere Fragen gestellt, am selben Ort so vielleicht doch mehr herausgefunden.

Bedauerlich ist vor allem, daß die Indizien nicht auf Karteiblätter gedruckt worden sind: so besteht immer die Gefahr, daß man willentlich oder aus Versehen andere Texte mitliest. Photokopien der Aussagen auf einzelnen Zetteln sind wohl nötig und werden dann auch den Ablauf etwas beschleunigen, da man nicht mehr gelangweilt warten muß, bis einer mit dem Lesen und Tüfteln fertig ist . . .

Dennoch: Für nur vier Mark pro Aufgabe wird man sich anspruchsvoll und anregend vergnügen – auch wenn man wohl nur selten alle Fragen ohne Raten beantworten kann. Die anschließende Diskussion über die Stichhaltigkeit der Lösungen wird dann zweifellos ebenfalls interessant und unterhaltsam sein . . .

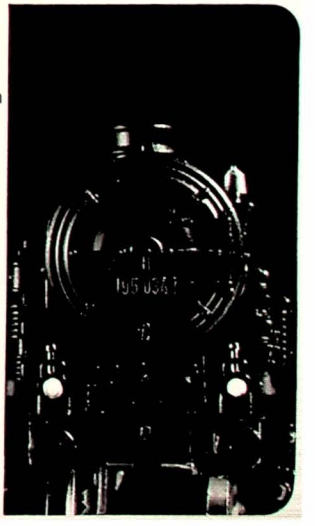
Wer an diesem Werk Spaß hat, mag sich freuen: fünf weitere Fälle sind in *Die Morde im Herrenhaus* (Mansion Murders) enthalten – und ein dritter Teil, *Die East-End Morde*, ist in Vorbereitung. *Walter Luc Haas*



Das Spiel mit der Eisenbahn ist etwas für Leute mit Köpfchen. Für Leute, die auch beim Spiel sich kreativ entfalten wollen. Die gern nach eigenem Gusto schalten und walten. Solche Leute sitzen mit Arnold genau im richtigen Zug. Denn da gibt es alles für die eigene Eisenbahn zuhause: Über 70 Loks, rund 160 Personen- und Güterwagen. Ein perfektes Gleissystem, raffinierte Weichen, bärenstarke Trafos. Und jede Menge Zubehör von A bis Z. Bahnhöfe, Brücken, Signale, Drehscheibe, Lokschuppen et cetera.

ARNOLD-N
Ihre Modell-Eisenbahn

Der Arnold-Katalog informiert Sie total. Es gibt ihn beim Spielwaren-Fachhandel. 100 Seiten Bahnspaß in Farbe – da kommen Sie groß in Fahrt!



Das SPIEL

Rentzelstr. 4 / Ecke Grindelallee - 2000 Hamburg 13 - Telefon 040 / 44 86 87
Ludwigkirchstr. 10 / Ecke Uhlandstr. - 1000 Berlin 15 - Telefon 030 / 8 81 31 54

Unsere Spezialität: Brett- und Kartenspiele aus aller Welt. Unsere Auswahl an guten und schönen Spielen können Sie in unserem Laden ausprobieren und natürlich auch kaufen.

Dampfroß 3-6 Spieler, von Dave Watts

Der Erfinder dieses Spieles hat eine ganze Reihe weiterer Spielpläne entworfen und herausgegeben. Einfarbig auf Papier **nicht** mit Folie überzogen. Es gibt:

Kohlefelder Süd-Wales	Bestell.nr. 3801	3,00 DM
Westküste USA	Bestell.nr. 3802	3,00 DM
Süd-Schottland	Bestell.nr. 3803	3,00 DM
Süd-Wales II	Bestell.nr. 3804	3,00 DM

Folgende Pläne sind mit Folie überzogen, so daß wasserlösliche Filzstifte abwischbar sind:

Mersey & Humber	Bestell.nr. 3806	8,00 DM
London & Süd-Ost England	Bestell.nr. 3807	8,00 DM
London-Liverpool	Bestell.nr. 3808	8,00 DM
Zentral-Schottland	Bestell.nr. 3809	8,00 DM
Neuengland (USA)	Bestell.nr. 3810	8,00 DM
Deutschland	Bestell.nr. 3811	8,00 DM
USA New York-Chicago	Bestell.nr. 3812	8,00 DM
Rumänien	Bestell.nr. 3813	8,00 DM
London & Midlands neu!	Bestell.nr. 3814	8,00 DM
Spanien neu!	Bestell.nr. 3815	8,00 DM

Kostenloser Versandkatalog auf Anforderung!

Versandbedingungen: Lieferung nur gegen Vorkasse (Preis + 4,– DM Versandpauschale) oder gegen Nachnahme.

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18.30 – Sa 10-14 Uhr · 1. Sa im Monat bis 18.00 Uhr

Gesellschaftsspiele müssen nicht teuer sein !

Räuber und Gendarm	C 4000	nur 14,50 DM
Sirius	C 4001	nur 14,50 DM
Hexago	C 4002	nur 21,50 DM
Pferdeäppel	C 4009	nur 24,50 DM
Sequenz	C 4011	nur 24,50 DM
Epamenondas	C 4013	nur 29,50 DM
Gimel	C 4014	nur 29,50 DM
Seti	C 4015	nur 29,50 DM
Abilene	C 4018	nur 42,50 DM
Uisge	C 4021	nur 42,50 DM
Long Short	C 4026	nur 47.50 DM
Rodeo	C 4027	nur 47,50 DM
Business	C 4028	nur 49,50 DM

zuzügl. Versandkosten + evtl. Nachnahmegebühr
Solange Vorrat reicht
Fordern Sie auch unseren interessanten Katalog gegen 1,– DM in Briefmarken an!

Michael Maleis Welt der Spiele
Verkauf
Frankfurter Str. 271
6356 Bad Nauheim

CHRISTOPHER DER DRACHEN SPEZIALIST

Uerdinger Straße 103 a
D-4005 Meerbusch 3 / Lank-Latum
Telefon 0 21 50 / 14 76

Deutschlands allererstes Drachenfachgeschäft und Spezialdrachenversand

Drachen, Kampfdrachen, Lenkdrachen, Drachenbausätze, Bumerangs, Spezialdrachen, Werbedrachen, Vogelscheuchdrachen, Sonderanfertigung, Heißluftballons, Zubehör, Kamerasysteme, Man-Liftingssysteme, Diverse Flugobjekte, Windsäcke, Fachliteratur, Glasfiberstäbe, Bauteile, Spezialschnüre, Spinnakertuch, Tyvek*, Mylar*, Kevlar*.

– – – Katalog mit Bezugsquellen anfordern! – – –

Sonntags entdeckt, montags gekauft.

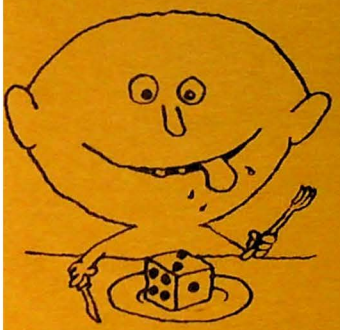
Wenn Sie Ihr Wunschhaus gefunden haben, können Sie schnell einziehen. Selbst wenn Sie nichts geerbt, nicht im Lotto gewonnen oder keine Reichtümer geheiratet haben.

Wie Sie auch heute Ihre Möglichkeiten sehen – wir finanzieren nicht nach »Schema F«, sondern nach dem neuen Schema Wüstenrot: mit jedem zu Ihrem Bedarf passenden Baustein. Mit Bausparen. Und, und, und...

Rufen Sie heute Ihren Wüstenrot-Berater an, den Spezialisten für die Komplett-Finanzierung. Er weiß Bescheid.

wüstenrot
Zum Glück berät Sie Wüstenrot.

Jeder neue Abonnent erhält eine **SpielBox**-Ausgabe seiner Wahl. Bitte kreuzen Sie an auf der Postkarte.
Die Hefte können auch einzeln bestellt werden.
Für nur DM 5,60 je Heft



Unser Angebot:

Die **SpielBox**-Sammelmappe, zwei **SpielBox**-Jahrgänge lassen sich mühelos unterbringen.
Unsere **SpielBox**-Kassetten: 2 Kassetten mit allen bisher erschienenen **SpielBox**-Ausgaben von 4/81 bis 4/84 zum Preis von DM 92,40.

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Heft dazu.

Jährlicher Bezugspreis 33,60 DM. **SpielBox** erscheint sechsmal im Jahr.
Diese Bestellung gilt zunächst für ein Jahr. Die Lieferung beginnt mit Heft 2/85

Name: _____

Adresse: _____

_____

_____

Datum, Unterschrift: _____

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den argo Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: _____

Als Begrüßungsgeschenk bestelle ich **SpielBox** Nr. ..... SB 0185
(Bitte die gewünschte Nummer eintragen, siehe Rückseite)

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial über:

☐ die Deutsche Würfelgesellschaft *)

☐ die Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel *)

☐ die Spielturniere in den Novotel-Hotels *)

Den Unkostenbeitrag für die Zusendung in Höhe von DM 2,— füge ich in Form von Briefmarken bei.

Datum: ..... Unterschrift: .....

*) Zutreffendes bitte ankreuzen

Hiermit bestelle ich:

.....	Expl. Spiel '85	DM 8,50
.....	Expl. SpielBox-Sammelmappe	DM 13,50
.....	Expl. SpielBox-Kassetten (komplett bis 4/84)	DM 92,40
.....	Expl. SpielBox-Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84)	DM 5,—

SpielBox Ausgaben je DM 5,60

.....	4/81 Nachdruck	.....	Expl. 3/83
.....	1/82	.....	Expl. 4/83
.....	2/82	.....	Expl. 1/84
.....	3/82	.....	Expl. 2/84
.....	4/82	.....	Expl. 3/84
.....	1/83	.....	Expl. 4/84
.....	2/83		

(alle Preise pro Exemplar einschl. Versandkosten, Ausnahme Spiel '85 zuzgl. Versandkosten)

Datum: ..... Unterschrift: .....

Unter folgenden **SpielBox**-Ausgaben können Sie Ihr Begrüßungsgeschenk auswählen:

Heft 1/82	Heft 3/83
Heft 2/82	Heft 4/83
Heft 3/82	Heft 1/84
Heft 4/82	Heft 2/84
Heft 1/83	Heft 3/84
Heft 2/83	Heft 4/84

Ermächtigung

Hiermit gestatte ich der argo Verlag und Werbe GmbH bis auf Widerruf, die Gebühren für mein Abonnement

ab _____ (Datum) von meinem Konto

_____
(Kto.-Nr. und Bankleitzahl)

_____
Bank/Sparkasse/Postscheck

_____
in

halbjährlich abzubuchen.

_____
Datum, Unterschrift des Kontoinhabers oder Zeichnungsberechtigten.

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Absender:

_____
_____
_____
_____

Im Umschlag
einsenden an:

SpielBox
Leserservice
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Absender:

_____
_____
_____
_____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

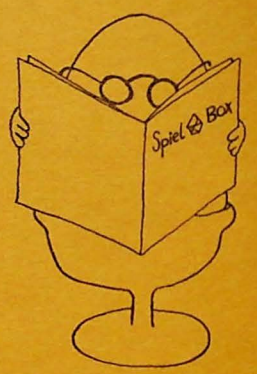
SpielBox
Leserservice
Postfach 200910

5300 Bonn 2

Das garantieren wir

Wenn Sie jetzt bestellen, sparen Sie bei jeder **SpielBox** 1,40 DM gegenüber dem Einzelverkaufspreis.
Wir liefern per Post.
Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Sechsmal im Jahr spielen Sie mit. Mit der **SpielBox.** Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!



Es gibt sie wieder –

die **SpielBox** 4/81, die erste Nummer. Also gleich bestellen. Aber auch die anderen **SpielBox**-Ausgaben, die Sonderausgabe der Deutschen Spielertage '84 und Spiel '85, das Taschenbuch für Spieler.

Hauptsache, es wackelt und macht Krach...

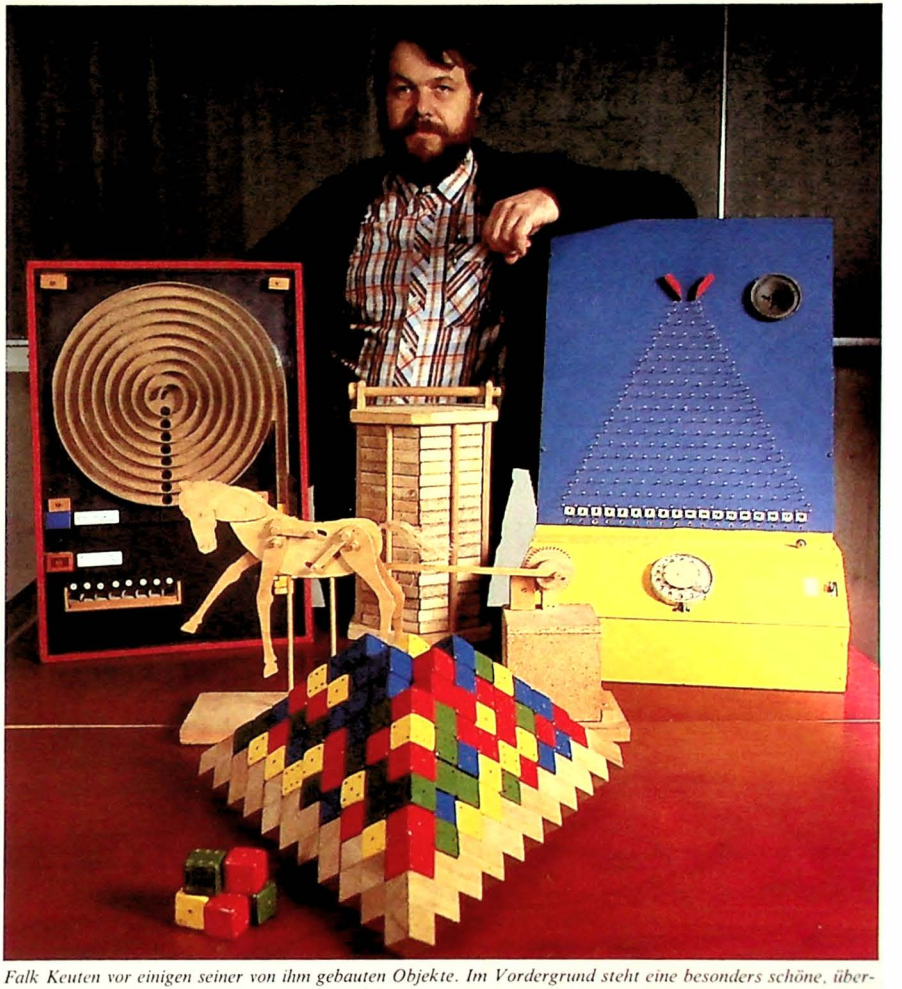
. . . das finden zumindestens die Schüler von Falk Keuten. Dieser spielebegeisterte Lehrer baut Spiele und Objekte, die ihm gefallen, in Übergröße nach. *Dirk Hanneforth* war bei ihm zu Besuch.

Wenn man – wie der Autor dieses Artikels mit zwei linken Händen geboren wurde – ist jede Form von handwerklichem Geschick besonders faszinierend. Die hier vorgestellten Spiele und Objekte erfreuen aber nicht nur Laien, sondern bestimmt auch eingefleischte Bastler und Fachleute.

Falk Keuten (43), Techniklehrer an der Gesamtschule Bonn-Beuel, ist ein begeisterter Tüftler und Bastler und seine Spiele und Objekte machen ihm und auch anderen Spaß. Besonders von schönen Spielen läßt er sich leicht motivieren und er versucht oft, sie im Unterricht einzusetzen.

Eins seiner ersten nachgebauten Spiele war das indische *Carrom* (vgl. *SpielBox* 4/1984), das er aus doppelt beschichteten Spanplatten und mit einigen Leisten herstellte. Auch die meisten Schüler aus seinen Arbeitsgemeinschaften sind in der Nachfolgezeit zu stolzen Besitzern von eigenen *Carrom*brettern geworden. Das *Carrom*-Fieber in seiner Schule hat mittlerweile stark um sich gegriffen, so daß bei Lehrerfesten schon ein interner Wettbewerb ausgeschrieben wird. Den dazugehörigen Wanderpokal gestaltete natürlich der Initiator selbst.

Ein weiteres Spiel – wie alle anderen wird es häufig in Vertretungsstunden in der Schule eingesetzt – ist das *Schlimme Ombagassische Schlingpflanzenspiel* von Reinhold Wittig. Die 48 Karten dieses vertrackten Legespiels wurden vergrößert und auf dicke Sperrholzplatten gezogen. Übereinandergestapelt ergeben die Karten nun einen stattlichen Turm. „Natürlich" gehört zu dem Spiel von Falk Keuten eine selbst entwickelte Verpackung, die es erlaubt, den Stapel leicht mitzunehmen.



Falk Keuten vor einigen seiner von ihm gebauten Objekte. Im Vordergrund steht eine besonders schöne, überdimensionale Version von Reinhold Wittigs Spiel. *Fotos: Norbert Nordmann*

Von seinem Besuch in der Edition Perlhuhn brachte der Bastler auch die Idee zu *Spiel* mit. Begeistert von den vielen Möglichkeiten der *Wittigschen* Würfelpyramide, baute er im Technikunterricht mit einer Arbeitsgemeinschaft ein Exemplar in Übergröße nach. Gerade Großausgaben von Spielen schaffen ein Mehr an Spielfreude und motivieren die Schüler immer wieder neu.

Falk Keuten baut nicht gern allein, für ihn steht immer die Umsetzung der Spielobjekte für seinen Unterricht im Vordergrund. Seine Grundidee – Spiele in edlen und großen Ausgaben nachzubauen – ist aber sicher auch für den nicht unterrichtenden Spieler interessant. Solche Spiele sind eine tolle Bereicherung für zuhause und die vielen, unmöglichen Ausstattungen der Spielhersteller verlangen geradezu eine entsprechende Bearbeitung.

Zur Zeit arbeitet Falk Keuten mit einer Arbeitsgemeinschaft am Thema „Spielgerätebau". 12

Schüler der 9. Klasse treffen sich jeweils für zwei Stunden, planen, entwerfen und produzieren schließlich auch Spielgeräte, die im Freizeitbereich der Schule oder auf Schulfesten eingesetzt werden. Ideen sind reichlich vorhanden. Da ihr Lehrer schon seit Jahren alte Bücher sammelt, Fachzeitschriften des Schaustellergewerbes studiert oder auch auf Gemeindefesten herumstöbert, fällt es den Schülern recht leicht, eigene Ideen auf Grund dieser Anregungen weiter zu entwickeln. Gerade im Entstehen ist eine „Knallhütchenbahn":
Hier soll eine Kugel etwa 2 m weit rollen und dann genau die Spitze eines Nagels treffen. Praktischerweise steckt auf dieser Spitze ein Zündplättchen: Die Treffer können nie überhört werden.

Eine zweite Arbeitsgruppe ist mit den Vorstudien zur Entwicklung einer Kugelschlagmaschine fertig geworden und feilt schon am fertigen Endprodukt. Der Spieler darf hier eine Kugel in einer Röhre hinunterrollen lassen. Das Gerät läßt ihm dann ein kleines Sichtfenster offen, um mit einem Schlagstock die Kugel ins Gewinnfeld stoßen zu können. Hier haben die Hersteller ganze Arbeit geleistet: Der Aufsteller gewinnt fast immer.

So verschieden die Geräte auch sein mögen, eins ist ihnen gemeinsam: Der Bewegung kommt eine große Bedeutung zu. Da soll z. B. eine Kugel so über eine bewegliche Schwenkrinne laufen, daß sie ein Gewinnfeld in der Zielrinne erreicht. Hierbei kommt es auf die richtige Winkelstellung der Rinne an. In einem anderen Vorschlag, übrigens nach der Grundidee aus einer Rudi-Carrell-Show, läuft eine Holzkugel über eine Kugelbahn nach unten und wird zum Schluß durch den Schwung nach oben geschleudert. Mit einem Auffangkorb gilt es, die Kugel zu fangen, was besonders schwierig ist, wenn viele Kugeln in kurzen Abständen hinuntergeschickt werden. Ein drittes Spiel setzt sogar das Gebläse eines Staubsaugers ein, um leichte Tischtennisbälle in der Luft zu halten.

Besonders froh ist der Lehrer über das Spiel *Rundlaufkegeln*, das er in einem alten Spielebuch fand. Zum Spiel gehört eine große (100 cm × 60 cm) schräg aufgestellte Grundplatte mit einer Katapulteinrichtung. Hier werden mit Hilfe von Gummibändern Kugeln auf das Brett geschossen, die andere Zielkugeln aus ihrer Ruhelage stoßen sollen. Gesteuert wird der Lauf der Kugel durch ein elastisches Stahlband, das unterschiedlich eingestellt werden kann. Unser Bild zeigt das Spiel gerade im Einsatz. Falk Keuten mag dieses Spiel besonders, weil es so einfach und dennoch lustig ist. Er wundert sich nur, daß keiner der großen Hersteller sich dieser alten Idee einmal angenommen hat. Sie hätte es bestimmt verdient. Der Erfolg in der Schule beweist es immer wieder neu.

Was ihm besonders Spaß an seinen Objekten macht, kann Falk Keuten schnell beantworten: „Das Bauen und Entwickeln der Geräte, das ist interessant", fertige Objekte reizen ihn eigentlich kaum noch.

Mittlerweile aber ist das Suchen nach Anregungen für neue Spielgeräte zu einem eigenständigen Bereich geworden. Falk Keuten hält Kontakt zu verschiedenen Spezialbuchhandlungen, die seine Wünsche genau kennen und auch schon mal Bücher für ihn zurücklegen. Er besucht in seinen Ferien die verschiedenen Patentämter der Bundesrepublik. Gerade hier, in alten Patentschriften schlummern nach seinen Erfahrungen die besten Ideen. Die Orientierung in einem solchen Amt ist nicht ganz einfach. Da muß man sich schon genauer auskennen, um zu erfahren, wie Patente klassifiziert sind. Falk Keuten ist hier schon fast zum Profi geworden.

Beim Studium der alten Akten stieß der Lehrer auf ein weiteres Gebiet, das ihn heute – wie der Spielgerätebau – nicht mehr losläßt. „Mechanische Spielgeräte" heißt der Sammelbegriff für mechanische Zielscheiben, Tivolispiele (das sind die Vorgänger der Flipper-Automaten), Warenautomaten, Schaustellergeräte, mechanische Bilderbücher, Kugelapparate usw. Falk Keuten fragt sich dabei zunächst, ob und wie das Objekt funktioniert. Später baut er es im Modell nach, zunächst aus Pappe, dann aus Holz. Viele dieser Objekte aber nimmt er mit in seinen Technikunterricht, denn so kann er sie gut mit Inhalten des Faches (Maschinenlehre, Einführung von Laubsägearbeiten usw.) verbinden.

Ein solches Spielgerät ist z. B. der *Zwitschervogel:* Von vorn sieht man einen Vogel aus Holz. Zieht man jedoch an einem Faden, öffnet sich der Schnabel und das Tier beginnt zu zwitschern. Noch heute freut sich Falk Keuten über seinen Fund, denn Zwitschermaschinen gibt es in der Bundesrepublik kaum noch.

Gleich neben dem Vogel steht in der Sammlung ein Holzpferd. Wenn der Spieler an einer Kurbel dreht, kann er den originalgetreuen Bewegungsablauf des Tiers verfolgen, eine Umsetzung, die recht schwierig war.

Mehrere münzbetätigte Warenautomaten gehören ebenfalls zur Sammlung Keuten, natürlich wurden sie alle selbst nachgebaut. Da wirft man z. B. in einen Kasten eine Münze und kann im Sichtfenster verfolgen, wie sie verschiedene Hebel in Bewegung setzt, die Münzkontrollstelle durchläuft und schließlich einige Bonbons oder Streichhölzer freigibt.

Besonders gern werden in der Schule die Geräuschmaschinen gezeigt, denn die „gehen von alleine und bringen Geld". So setzt etwa ein 10-Pfennig-Stück eine Geräuschmaschine mit Glocken, Kuhstimmen, Trommel und Glühbirnen in Gang. Alles dreht sich und ständig geschieht etwas verblüffendes und neues.

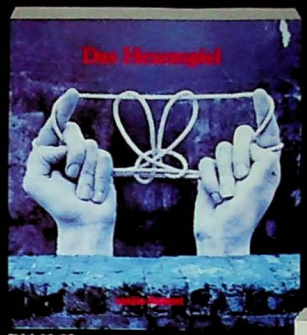
Vielleicht kann man die *Streichholz-Anzünd-und-Ausblas-Maschine* als Prunkstück der Sammlung bezeichnen. In der Maschine wurden u. a. Lady-Kracher eingesetzt, um das Streichholz zu entzünden, das dann über weitere Stationen durch ein eingebautes Gebläse wieder ausgepustet wird. In diese Nonsensmaschine hat Falk Keuten sein ganzes technisches Knowhow gesteckt. Anerkennung fand dies durch eine Würdigung in der Fernsehsendung „Mit Schraubstock und Geige".

Nachdem mehrere Aktenordner mit Kopien von Patenten alter, mechanischer Spielobjekte gefüllt waren, begann er sein Material zu sichten und zu ordnen. Für den Herbst 1985 ist ein Buch mit dem Arbeitstitel „Werkbuch für mechanische Spielobjekte und Automaten" geplant, das im Bonner Keil-Verlag erscheinen wird.

Wenn einer der *SpielBox*-Leser Spaß an diesen alten Geräten hat oder noch weitere mechanische Objekte kennt, so wird er in Falk Keuten einen interessierten Gesprächspartner finden. Der sucht nämlich weitere alte Bastelbücher, Hinweise auf mechanische Kuriosa, Beschreibungen zu Spielgeräten, die auf Gemeindefesten eingesetzt werden (wobei er die gängigen Modelle bis zur *Mohrenkopfwurfmaschine* natürlich schon kennt), alte mechanische Schießscheiben und auch Fotos davon. Bitte wenden Sie sich dann direkt an Falk Keuten (Dresdner Str. 2, 5300 Bonn-Buschdorf).

Der Lehrer Falk Keuten mit einem seiner Lieblingsspiele, dem Rundlaufkegeln. *Das Spiel entdeckte Keuten in einem alten Buch.*

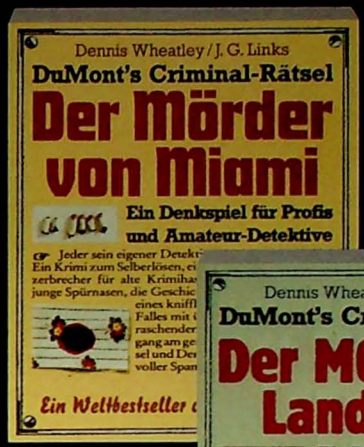
Spiel-Bücher bei DuMont



DM 29,80

»Dieses Buch, mehr als empfehlenswert, enthält alles, was man wissen muß: wo das Spiel herkommt, was für ältere Bücher es darüber gibt, einige Beispiele für ältere Tangram-Figuren und eine Unmenge von nachzuspielenden Figuren.« *Süddt. Rundfunk*

»Das Hexenspiel ist das Handbuch für ältere und neue Fadenspieler und rückhaltlos zu empfehlen.« *Frankfurter Rundschau*



DM 24,–

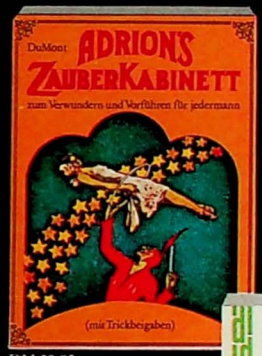
»Ein Melodrama aus den dreißiger Jahren, das heutzutage nicht nur aus nostalgischen Gründen Spaß macht. Krimifreunde können sich mit diesem Buch herrlich amüsieren.« *WDR*

DM 24,–

»Stärker als bei den üblichen Krimis wird hier der Scharfsinn des Lesers herausgefordert, und schon das Blättern in der umfänglichen Akte ist ein Spaß eigener Art.« *NDR*

DM 29,80

DM 14,80



DM 29,80

»Der Magier Alexander Adrion gibt in einem prächtig gestalteten Buch viele Kunststücke preis und erzählt dazu Anekdoten aus der Welt des Zauberns.« *Brigitte*

DM 14,80

DM 10,80

DM 14,80

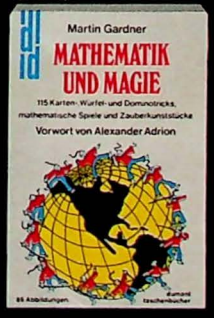
»Dieses Buch enthält weitere 166 Aufgaben des berühmten Sam Loyd. Die Beiträge sind ebenso vielfältig und unterschiedlich in ihrem Schwierigkeitsgrad wie die Rätsel des ersten Auswahl-Bandes.« *Wiesbadener Tagblatt*

DM 9,80

DM 16,80

DM 10,80

DM 12,80



DM 12,80

SPIELE WERBE

Jenseits des kommerziellen Spieleangebotes existiert ein kaum beachteter Markt der Werbespiele. *Ingo Faustmann* möchte dafür Ihr Interesse wecken.

Wer die Bezeichnung „Werbespiele" hört – oder „Promotion-Spiele", denn so heißen diese Spiele im Fachjargon –, der mag vielleicht daran denken, wie er einmal bei einer Geschäftseröffnung gratis eine Pappe mit ein paar Figuren in die Hand gedrückt bekam. Spielablauf: Würfeln Sie sich von Feld 1 zu Feld 100 durch die Stadt zu unserem neuen Geschäft. Wer das zuerst schafft, gewinnt dieses spannende Spiel . . .

Ganz sicher: Solche Spiele decken mehr als 50 % des Werbespielangebotes ab, doch eine Reihe von Firmen läßt zu Werbezwecken auch Spiele entwickeln, die mit vielen der heutigen Verlagsspiele konkurrenzfähig wären.

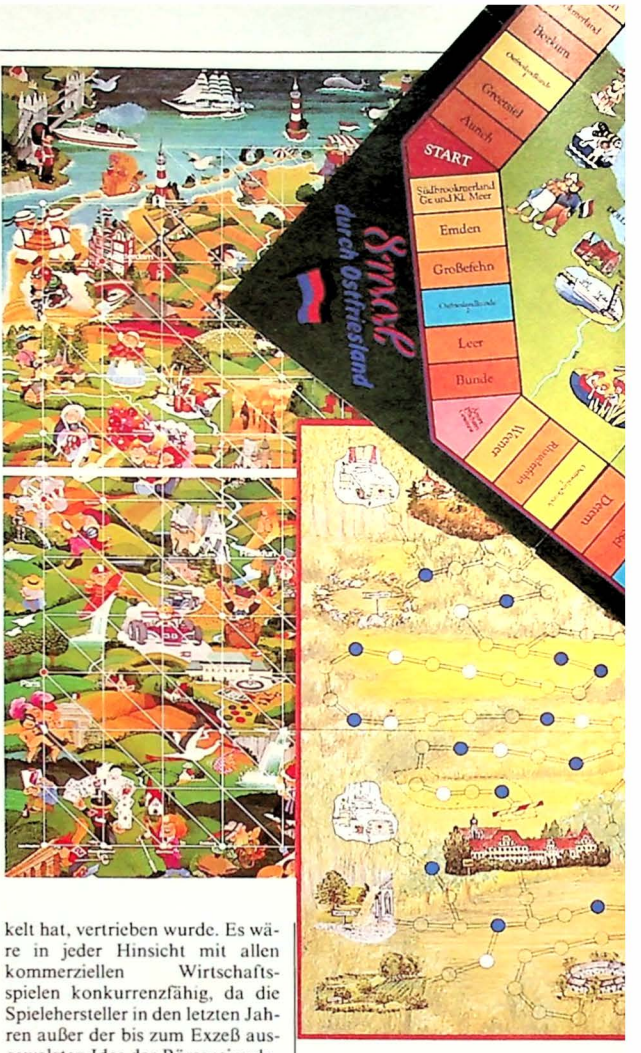
Für den Interessenten liegt das Hauptproblem darin, daß es nicht machbar ist, den Werbespiel-Markt vollständig zu erfassen, da es unmöglich ist herauszufinden, wer zu welchem Zeitpunkt ein Werbespiel auf den Markt bringt.

Ein Ansatzpunkt ist die Tatsache, daß auch Spielefirmen solche Produkte herstellen; zu nennen ist hier z. B. der Otto Maier-Verlag, der einen extra „Industrie- und Promotionservice" unterhält. Doch interessierte Laien wie auch Spielekritiker werden mit dem Standardargument bedient, daß die Werbespiele nicht für den öffentlichen Handel bestimmt sind, so daß sich weitere Auskunft erübrige.

Neben dieser offiziellen Sichtweise dürften die Hersteller mehrere Gründe haben, hier eine Desinformationspolitik zu betreiben:

- eine Reihe der produzierten Spiele weist aufgrund des Werbespielzweckes kaum Niveau auf und kann von daher kaum das öffentliche Ansehen der Hersteller verbessern
- beobachtbar ist auch, daß Spiele erstaunlich viele Ähnlichkeiten zeigen können, einmal innerhalb der Werbespiel-Gattung, wie auch beim Vergleich von Werbe- und Kommerzspielen desselben Verlages.

Oft helfen nur recht unkonventionelle Methoden, will man zumindest einen Teil der hergestellten Promotionspiele ausfindig machen. Die folgenden vier Beispiele zeigen Werbespiele, die sich ihrer Existenz keineswegs zu schämen brauchen.



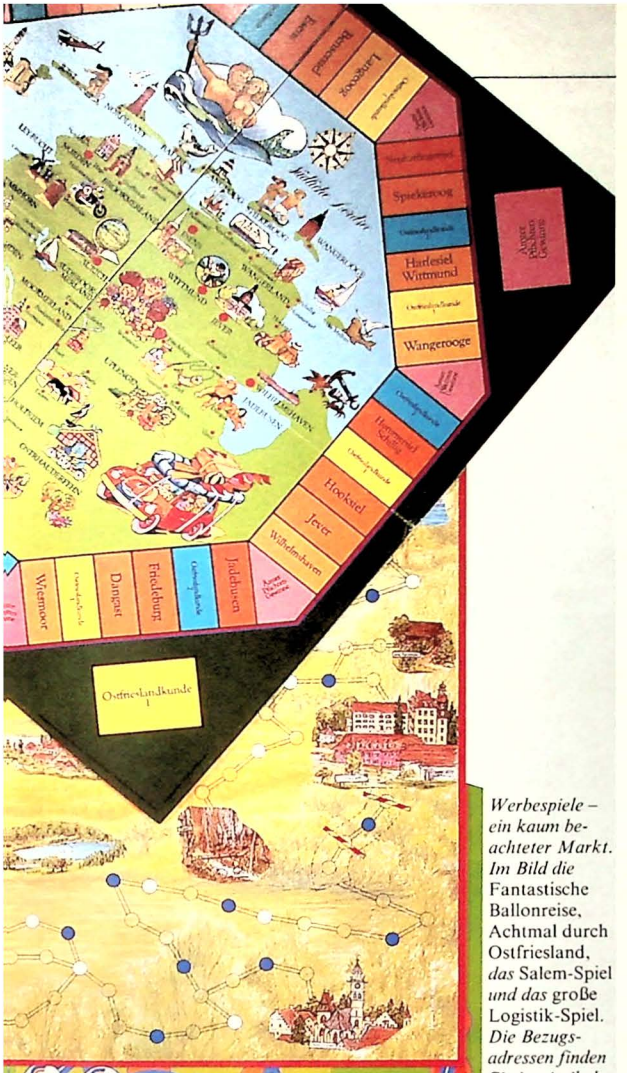
Das große Logistik-Spiel ist ein Werbespiel, das Anfang der 80er durch die *Rhenania-Speditionsgruppe*, die es in Zusammenarbeit mit einer Werbeagentur entwickelt hat, vertrieben wurde. Es wäre in jeder Hinsicht mit allen kommerziellen Wirtschaftsspielen konkurrenzfähig, da die Spielehersteller in den letzten Jahren außer der bis zum Exzeß ausgewalzten Idee der Börsensimulation oder eines nach immer gleichem Muster ablaufenden Marktsystems nicht viel zu bieten haben.

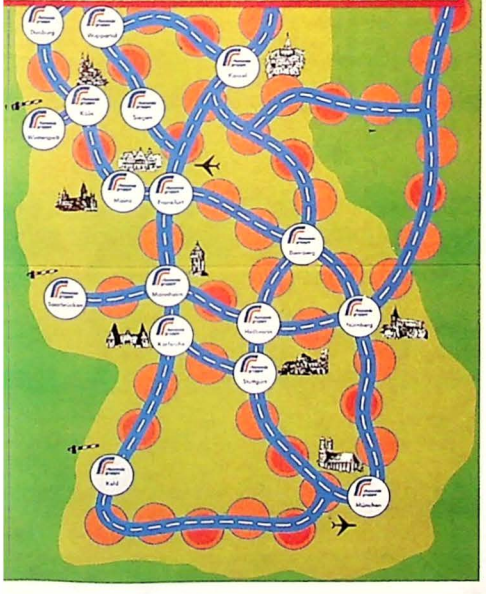
Teilnehmen können 2–6 Personen, die mit je einem LKW auf einer Karte herumfahren, die primär bundesdeutsches Gebiet zeigt und von einem Straßennetz durchzogen wird.

Zu Beginn jeder Spielrunde liegen vier Transport-Auftragskarten offen aus; sie enthalten Angaben über Abfahrts- und Zielort, die Anzahl der zu transportierenden Ladungspartien und den Frachterlös, der bei Warenanlieferung am Zielort ausbezahlt wird. Die Aufträge werden nach Prinzipien der freien Marktwirtschaft ausgeschrieben, so daß Spieler, die durch Nichtstun glänzen, keine Aufträge erhalten, nur weil sie zufällig gerade an der Reihe sind.

Wer sich an Dumpingpreis-Frachttarifen versucht, wird den Zuschlag für die meisten Beförderungslasten erhalten. Andererseits bringen einem auf die Dauer Aufträge wenig ein, bei denen man kaum Frachtgewinne erzielt, denn Gewinner wird derjenige Spieler, bei dem die Kasse am Spielende am kräftigsten geklingelt hat. Taktisch aufpassen muß man obendrein, denn immerhin sollte man durch Unterbieten von Frachttarifen die Preise für die Konkurrenz zu drücken versuchen, auch wenn man den Auftrag schließlich gar nicht erhalten möchte. Man darf halt nur nicht auf so etwas sitzenbleiben . . .

Der Taktik der Spieler wird auch weiter großer Platz eingeräumt, das (fast) einzige Glücksmoment ist in dem Würfel zu sehen, der angibt, um wie viele Felder ein LKW vorrückt. Den Einzelspielern bleibt überlassen, welche Strecken sie fahren, und da





Werbespiele – ein kaum beachteter Markt. Im Bild die Fantastische Ballonreise, Achtmal durch Ostfriesland, *das* Salem-Spiel *und das* große Logistik-Spiel. *Die Bezugsadressen finden Sie im Artikel.*

Der Heißluftballon »D-WÜRTTFEUER« startete am 7. Januar 1982 zu seiner ersten Fahrt und trägt seitdem über Stadt und Land den Namen einer großen Versicherung: Württembergische

Württembergische Feuerversicherung AG – dieser Name steht seit über 150 Jahren für Versicherungsschutz im privaten und im geschäftlichen Bereich.
Württembergische – das bedeutet sachkundige Beratung, persönliche Betreuung der Kunden und schnelle Hilfe im Schadenfall.

Württembergische – denn Versicherungen sind Vertrauenssache.
Deshalb sollten auch Sie über den Schutz und die Sicherheit, die Sie für sich, für Ihre Familie, für Auto, Heim und Haus und Ihr Geschäft brauchen, mit einem erfahrenen Fachmann der Württembergischen sprechen.

Bitte wenden Sie sich an unseren Mitarbeiter in Ihrer Nähe. Die Anschrift steht im Telefonbuch unter Württembergische.

Württembergische

Den Heißluftballon gibt es kostenlos als Bastelbogen.
Postkarte genügt
an die Württembergische Feuerversicherung AG
Postfach 60 · 7000 Stuttgart 1

man nicht mehr als sechs Container auf einmal befördern darf (ein Auftrag umfaßt 2–4 Ladungspartien), müssen die Spieler bei den zu ersteigernden Aufträgen mitberücksichtigen, ob es sich um für die günstige Anschlußaufträge handelt oder es möglich ist, bestimmte Aufträge durch kurze Abstecher während der Hauptfahrroute zwischendurch mitzuerledigen.

Damit kommt der Spieletitel zum Tragen, geht es doch in der weiteren Bedeutung des Wortes Logistik um die optimale Güterverteilung und den Gütertransport. Alles in allem besticht dieses Promotion-Spiel durch Niveau und Einfallsreichtum.

Achtmal durch Ostfriesland ist kein schlechter Ostfriesenwitz, sondern ein Werbespiel im weiteren Sinne des Wortes; es wurde in den letzten Jahren vom Verkehrsverein Aurich/Ostfriesland herausgegeben, der das Spiel ebenfalls durch eine Werbeagentur entwickeln ließ. Die Spielidee kommt, vereinfacht gesagt, einer interessanten *Monopoly*-Verbesserung gleich.

Mitspielen können 2–6 Personen, so daß, gemäß ostfriesischer Mathematik, deshalb auch wohl acht verschiedenfarbige Halmakegel beiliegen . . . Das Spielmaterial besticht durch Exklusivität, der fast 63 × 63 cm große und grafisch hervorragend aufbereitete Spielplan zeigt eine Achteck-Spielbahn, deren Einzelfelder keine *Monopoly*-Straßen, sondern reale ostfriesische Städte darstellen.

Was bei *Monopoly* die Häuser und Hotels sind, das sind hier die – wiederum real existierenden – Sehenswürdigkeiten der betreffenden Orte, die die Spieler pachten können. Das Umrundungsgeld wird hier durch sog. „Ostfriesland Cups" ausgezahlt, und die Ereigniskarten, die „Ostfrieslandkunde" heißen, enthalten offenbar eine Einführung in ostfriesische Sitten. Eine Karte fordert die Spieler z. B. dazu auf, eine Strafe von 250 DM zu zahlen, weil man die „Verkehrswidrigkeit" beging, seiner Frau die Tür aufzuhalten. Nicht etwa, daß die Ostfriesen unhöflich sind, nein, das Auto des zur Strafe Gebetenen hatte zu dem Zeitpunkt 200 km/h drauf . . .

Insgesamt gesehen, läßt man einige Regelspitzfindigkeiten außer acht, ist dieses Spiel ein recht interessantes und amüsantes Produkt, welches im übrigen im lokalen Einzugsbereich auch im Handel mit Erfolg vertrieben worden ist.

Fantastische Ballonreise wiederum ist der wortschöpferisch interessante Titel eines Promotion-Spieles, das vor mehreren Jahren für *Fanta* durch den Promotion-Service des Otto-Maier-Verlages hergestellt wurde. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem Spielekritiker und -autor Tom Werneck entwickelt.

Gemäß einer nicht ganz druckfrischen Grundidee hat man Städtekarten zu ziehen, um sich eine persönliche Optimalroute zurechtlegen zu können. Interessanterweise legt man den Weg mit Ballons zurück, die ein technisches Wunderwerk an sich sind, da sie hübsch aussehen und sich zudem auf vier verschiedene Höhen feststellen lassen.

Die Städte auf dem Spielplan sind durch Gitternetze verbunden, und eine spezielle Windrose zeigt an, in welcher Höhe man in welche Richtung wie weit ziehen darf. Die Windrose wird durch einen Spezialwürfel gesteuert, und die Spieler können vor jedem Zug neu festlegen, in welcher Höhe sie fliegen wollen, indem sie ihren Ballon auf die entsprechende Höhe einstellen. Bedingt durch Aufmachung und Idee ist die *Fantastische Ballonreise* ein wirklich unterhaltsames Familienspiel.

Nicht uninteressant erscheint mir die Tatsache, daß die in diesem Spiel verwendeten Ballons ebenfalls in einem kommerziellen Produkt der Herstellerfirma vertreten waren: Sie weisen nämlich eine unübersehbare Ähnlichkeit mit den Figuren des vor einigen Jahren vertriebenen Kommerzspieles *Ballonrennen* auf, welches eine etwas modifizierte Spielidee lieferte, für die als Erfinder Eric W. Solomon verantwortlich zeichnete. Die oben erwähnte Windrose übrigens fand gleich bei einem späteren Ravensburger Promotion-Spiel wieder Verwendung, das mit dem Titel *Trans Europe* für die schweizerische Bundesbahn SBB produziert wurde. Dort ging es – wer hätte es gedacht – im übrigen auch darum, nach gezogenen Streckenkarten eine Route abzufahren, diesmal halt auf Schienenstrecken . . .

Das Salem Spiel, welches eher in die weitere Auslegung des Promotion-Begriffes gehört, ist hingegen ganz neu. Entwickelt worden ist es durch das süddeutsche Privatgymnasium Schule Schloß Salem, ursprünglich nur für den eigenen Hausgebrauch gedacht. Interessant ist das Spiel aber auch deshalb, weil hier das gesellschaftlich relevante Thema Schule endlich einmal zum Spielthema gemacht worden ist.

Der Spielplan dieses Spiels, das durch den Promotion-Service des Otto Maier-Verlages produziert worden ist, sieht dezent hübsch aus und zeigt eine Reihe von Wegen, die die in der Realität existierenden verschiedenen Schulabteilungen bzw. Schulstufen der Schule Schloß Salem miteinander verbinden.

Die 3–6 Spieler müssen jeweils versuchen, als erster die gesamte Schullaufbahn zu durchlaufen, wobei sie in der 5. Klasse beginnen und bis zum Abitur fortschreiten. Der Weg dorthin ist allerdings recht dornig, und jede Schulstufe muß erfolgreich abgeschlossen werden, bevor man zur nächsten aufrücken darf.

Von Wichtigkeit sind hierbei der Besitz von Pflichten- und Ämterkarten, die einem auf bestimmten Feldern zuteil werden. Dem Würfel kommt dabei entscheidende Bedeutung zu, denn er zeigt an, wie weit der Spieler vorrücken darf.

Allerdings haben die Spieler verschiedene Handlungsoptionen, wenn sie auf einem Feld mit anderen Spielern zusammentreffen. Dann können sie nämlich entweder den bzw. die anderen Spieler auf das Ausgangsfeld der betreffenden Stufenschule zurückschicken – oder aber mit ihnen kooperieren! Im letzten Fall wird noch einmal gewürfelt und alle beteiligten Spieler ziehen um die gewürfelte Augenzahl vor.

Auf diese Weise muß jedesmal der Situation angemessen flexibel reagiert werden; eine Bestimmung, die das Spiel recht unterhaltsam machen kann.

Wie bereits anfangs beschrieben, ist es nicht möglich, sämtliche zur Zeit existierenden Promotionspiele aufzulisten. Außerdem muß man selbst bei noch relativ neuen Werbespielen damit rechnen, daß diese unter Umständen nur eine sehr kurze Zeitspanne lang lieferbar sind, denn die Vertreiber dieser Spiele verfolgen – im Gegensatz zu den Spielerfirmen – nicht den Zweck, die Spiele über einen langen Zeitraum als gewinnbringendes Produkt zu vermarkten.

Ganz im Gegenteil: Meistens werden die Werbespiele von den einzelnen Firmen finanziell bezuschußt, da der Erlös nicht einmal die Kosten deckt. In denjenigen Fällen, in denen die Werbespiele sogar kostenlos abgegeben oder z. B. im Rahmen eines Preisausschreibens verlost werden, kann man davon ausgehen, daß zwischen Entwicklung/Beschaffung und „Absatz" der Spiele nicht sehr viel Zeit vergeht.

Wir sind in der glücklichen Lage, Ihnen mitteilen zu können, daß drei der vier oben vorgestellten Spiele auch jetzt noch bezogen werden können. Das äußerst empfehlenswerte *Große Logistik Spiel* kann für ca. 29 DM (inkl. MwSt., Porto und Verpackung) angefordert werden bei: Rhenania Gruppe, z. Hd. Frau Schiele, Postfach 1980, 6800 Mannheim 1.

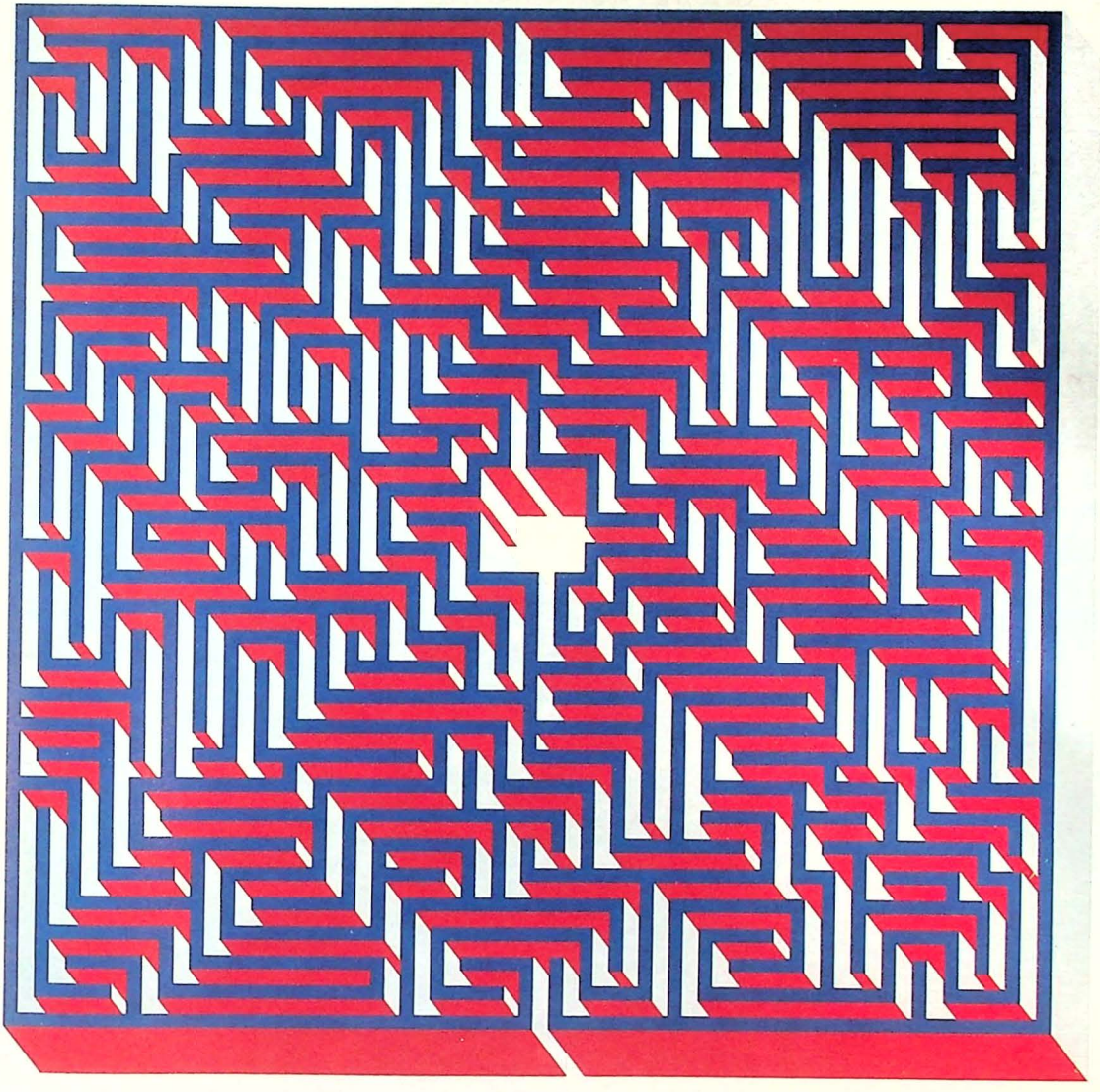
Auch das Spiel *Achtmal durch Ostfriesland* können sich Interessenten noch besorgen. Es wird direkt verschickt vom Verkehrsverein Aurich/Ostfriesland e. V., Am Pferdemarkt 2, 2960 Aurich. Einschließlich Porto und Verpakkung kostet das Spiel 35 DM. Der große Karton ist im übrigen bis zum Rand mit Spielmaterialien gefüllt. Im Handel würde dieses Spiel als kommerzielles Produkt ganz sicher 60–65 DM kosten.

Das Salem Spiel, das übrigens mit einer Art Universal-Schachteleinsatz ausgestattet zu sein scheint, denn die Materialien rutschen ein bißchen in der Schachtel herum, kostet 34 DM (+ 6 DM zusätzlich für Porto und Verpackung). Bei der Bestellung ist die Beilage eines Schecks über den entsprechenden Betrag erwünscht; die Bezugsadresse lautet: Schule Schloß Salem, 7777 Salem.

Ich möchte mit einer persönlichen Bemerkung enden und noch einmal betonen, daß die meisten Werbespiele, sofern man für sie bezahlen muß, das eingesetzte Geld nicht wert sind. Wenn Sie durch Zufall auf ein Spiel dieser Gattung stoßen, dann sollten Sie nicht automatisch annehmen, daß es die Qualität der oben beschriebenen Spiele haben muß. Wenn es möglich ist, dann versuchen Sie, Einblick in die Spielregel zu erhalten, bevor Sie eine Kaufentscheidung treffen.

Ich erinnere mich an ein Beispiel, als vor einiger Zeit eine Eierlikör-Firma in einer Anzeige, die mir auffiel, für knapp 20 DM ihr „spannendes" Spiel offerierte. Jenes bestand dann allerdings aus Bausteinen, die man aufeinanderstapeln muß, wobei derjenige verliert, der den Turm zum Einsturz bringt. Die angekündigte Spannung ist in so einem Fall spätestens dann vorbei, wenn man den Spieledeckel öffnet . . .

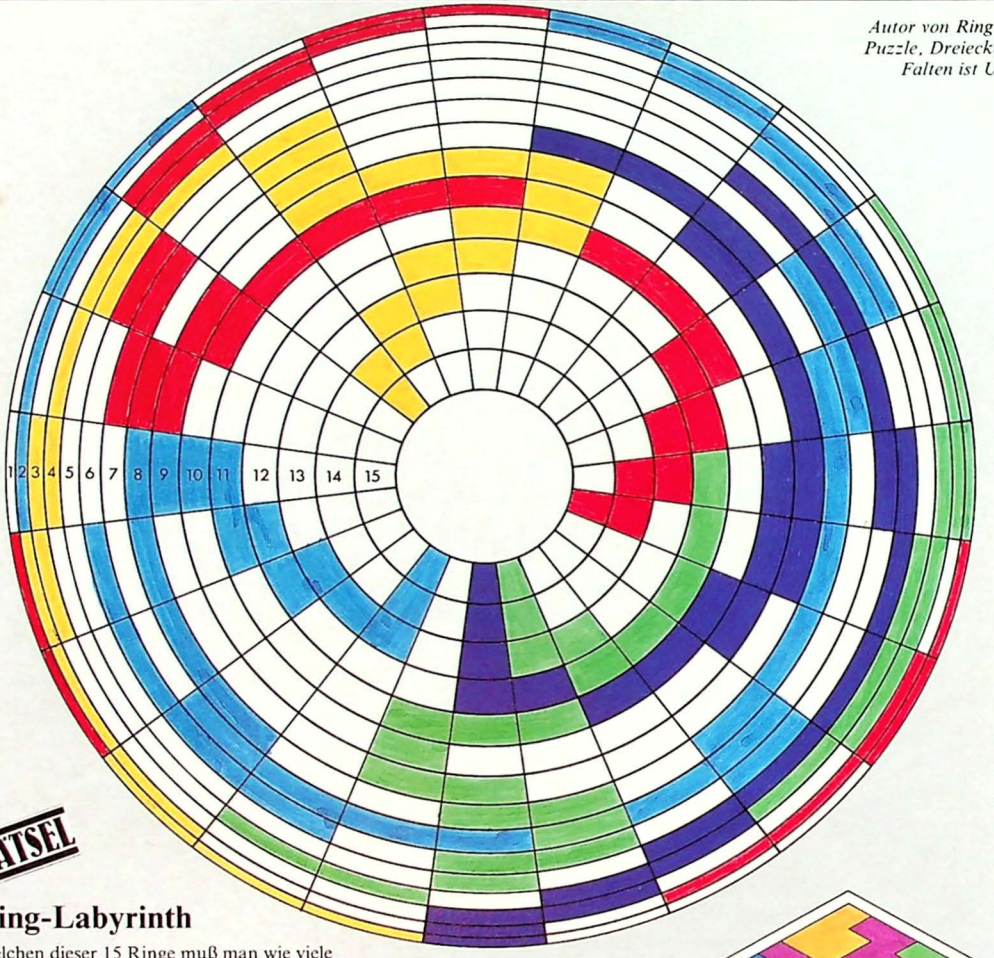
Denkspiele



Labyrinth, von Ulrich Koch
Finden Sie den Weg von unten zur Mitte!
Eine Originalgrafik dieses Labyrinths können
Sie gewinnen, bitte umblättern!

Denkspiele

Autor von Ring-Labyrinth, Puzzle, Dreieckenkette und Falten ist Ulrich Koch.



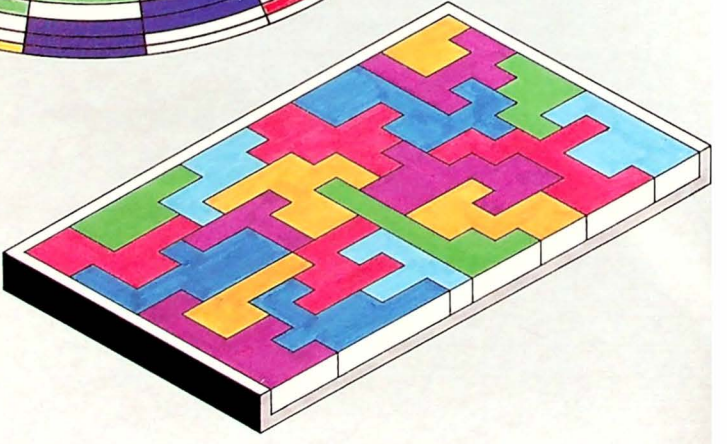
PREISRÄTSEL

Ring-Labyrinth

Welchen dieser 15 Ringe muß man wie viele Felder verdrehen, damit man über eine Farbe von außen in die Mitte kommt, wobei man nicht diagonal springen darf.

Puzzle

In welcher Reihenfolge kann man die Klötzchen aus diesem Kasten schieben (und ich denke, es gibt nur eine Lösung!)?

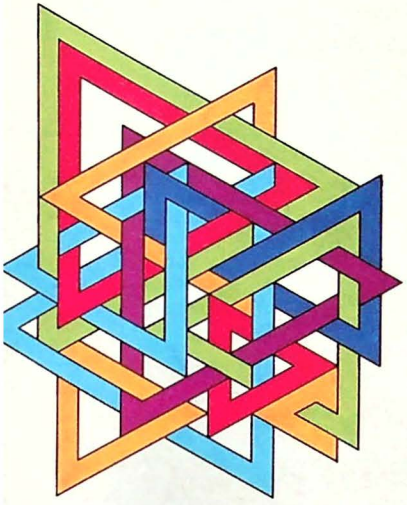


Die Lösungen *beider* Rätsel senden Sie bitte bis zum 1. März 1985 an die *SpielBox*, PF 200910, 5300 Bonn 2. Unter den richtigen Einsendungen werden wir zwei Exemplare des Labyrinths von Ulrich Koch auslosen, das Sie auf Seite 65 sehen. Es sind Original-Siebdrucke, Auflage 150, Bildformat: 43 × 43 cm, Blattformat: 49,5 × 60 cm.

Denkspiele

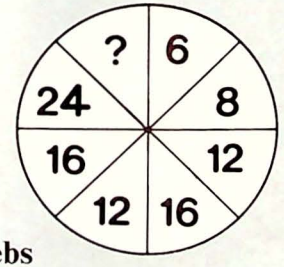
Dreieckenkette

Alle Dreiecke scheinen in einer Kette zusammenzuhängen. Trotzdem! Welches Dreieck läßt sich mit etwas Geschicklichkeit herausziehen?



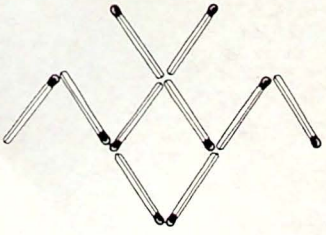
Kreissektor

Welche Zahl muß für das Fragezeichen stehen?



Krebs

Durch Umlegen von möglichst wenigen Streichhölzern soll der Krebs aufwärts kriechen.



Schneller Handel

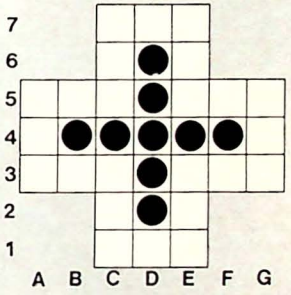
„Für den Leithund und das Geschirr will ich insgesamt 110 Dollar haben", sagte der Verkäufer. „Wenn Du Dir überlegst, daß der Hund 100 Dollar mehr kostet als das Geschirr, mußt Du mir recht geben, daß ich Dir das Geschirr fast geschenkt habe." Der Interessent dachte nur kurz nach und machte dann den Kauf perfekt. Wieviel hat er für den Hund bezahlt, wieviel fürs Geschirr?

Solitaire

Kurz zur Erinnerung die Spielregel und das Spielziel:

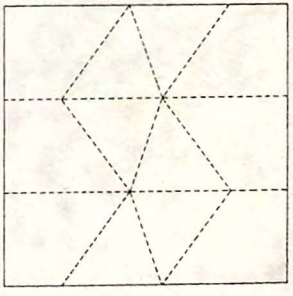
Es wird gesprungen, und zwar nur in gerader Richtung. Der übersprungene Stift oder Stein wird vom Brett genommen. Zuletzt soll ein Stift bzw. Stein in der Mitte stehen bleiben. Eine Kette von Sprüngen wird als ein einziger Zug gezählt.

In sechs Zügen kann das Brett geräumt werden.



Falten

Wie oft muß man ein quadratisches Papier falten, um diese Knicklinien zu bekommen?



DIETMAR HARTUNG
GO-
SPIELE u. LITERATUR
BERLIN

Arndtstr. 13 · D-1000 Berlin 61

Geschäftszeit: Montag-Freitag von 15-18 Uhr

Telefon: 030/691 30 31
Telex: 185 794 dhart d

Spezialiefer ant für ostasiatische Brettspiele und deren Literatur

GO
•
Schach
•
Tschan-Ghi
•
Mah Jongg
•
Backgammon
•
Renju
•
Wari/Kalaha

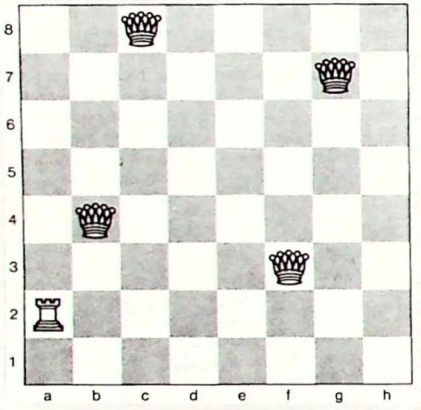
ÖKO-SPIEL
•
PROVOPOLI
•
DAS KAPITAL

Viele Knobeleien, Brett- und Gesellschaftsspiele

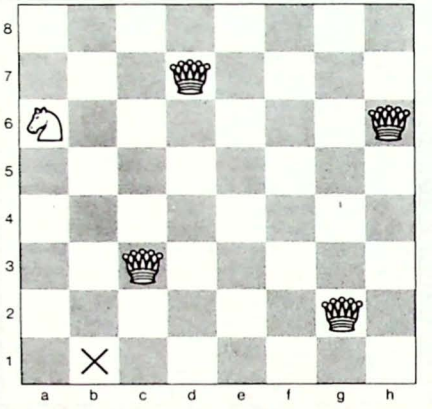
Katalog anfordern

Denkspiele

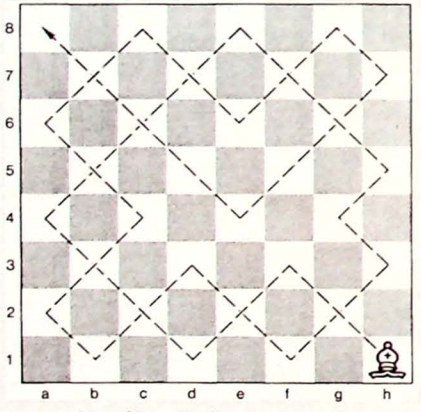
Denkspiele auf dem Schachbrett



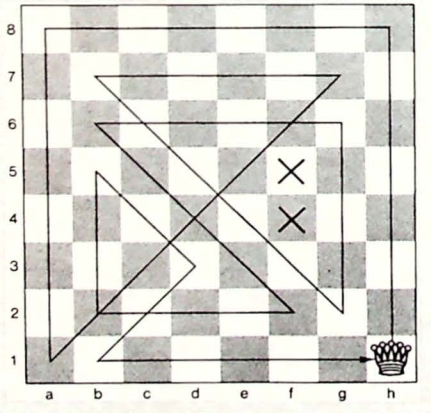
Vier Damen und ein Turm sind so aufgestellt, daß jedes Feld entweder besetzt ist oder beherrscht wird. Die Aufgabe: Ersetzen Sie den Turm durch einen Läufer und stellen Sie die vier Damen so auf andere Felder, daß wiederum jedes Feld entweder besetzt ist oder beherrscht wird.



Vier Damen und ein Springer sind so aufzustellen, daß jedes Feld entweder besetzt ist oder beherrscht wird. Die Stellung in der Abbildung ist noch nicht die gesuchte Lösung, denn das mit einem Kreuz markierte Feld ist weder besetzt, noch wird es von einer der fünf Figuren beherrscht.



Der Läufer auf h1 soll mit möglichst wenigen Zügen alle weißen Felder besuchen. Die Wege dürfen sich zwar kreuzen, aber keine Wegstrecke darf zweimal benützt werden. Die Abbildung zeigt eine Lösung mit 19 Zügen. Das ist jedoch noch nicht das Minimum. Finden Sie eine Lösung mit weniger Zügen.



Die Dame macht von h1 aus genau 14 Züge, berührt dabei alle 64 Felder und kehrt zum Startfeld zurück. Die Wege dürfen sich kreuzen, die Felder dürfen auch mehrfach besucht werden. In der Abbildung bleiben allerdings zwei Felder unbesucht. Sie sind mit einem Kreuz markiert. Wie sieht die Lösung aus?

Aus: Gilbert Obermair, Denkspiele auf dem Schachbrett, 125 raffinierte mathematische Knobeleien, auch für Nicht-Schachspieler, Hugendubel-Verlag, DM 19,80

Go

Go für Anfänger

Als Anfänger kommt man sich auf dem großen Brett recht verloren vor. Man sollte deshalb besser auf einem kleinen Brett mit 9 × 9 Linien beginnen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen.

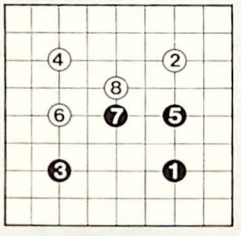


Abbildung 1
Zuerst werden die Ecken besetzt. Man muß ja nur nach zwei Seiten dicht machen und dann der Rand. Gospruch: Ecke, Rand, Mitte. Die Gebiete werden wie eine Wiese eingezäunt. Zuerst einmal die Pfähle setzen und diese dann verbinden.
Mit ⑧ legt Weiß an. So ein Anlegen sollte man beantworten.

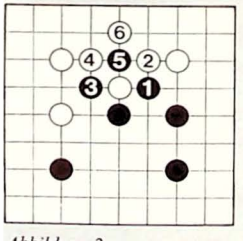


Abbildung 2
❸ droht den weißen Stein zu schlagen, da er nur noch eine Freiheit hat. Hat ein Stein oder eine Kette nur noch eine Freiheit wird dies Atari genannt. ❸ gibt also Atari. Da Weiß nicht deckt, schlägt Schwarz mit ❺ und nimmt den Stein vom Brett. Ein Gefangener = ein Punkt.

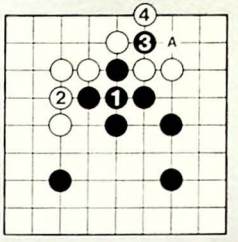


Abbildung 3
Würde Schwarz nicht mit ❶ decken, gäbe es um diesen Stein einen Ko-Kampf. ② schließt die gefährliche Lücke. ❸ ist ein Fehler. Schwarz hofft aus der Lage des einzelnen Steins, der nicht mit den Steinen rechts und links verbunden ist, Profit zu schlagen. Doch im Moment geht dies nicht und er verdirbt sich alle Möglichkeiten.

④ ist auch nicht ganz richtig. Besser ist A, da dies den Stein stärker kontrolliert.

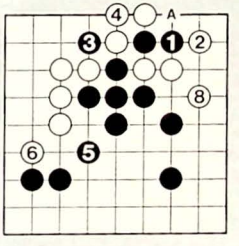


Abbildung 4
Schwarz spielt es bis zum bitteren Ende durch. Mit ④ hätte Weiß besser geschlagen. Hat man in einer Situation die Auswahl zwischen schlagen und decken, ist es fast immer besser zu schlagen, damit die Störenfriede vom Brett sind.

❸ und die beiden anderen Steine sind quasi gefangen und werden am Ende des Spiels ohne einen weiteren weißen Zug vom Brett genommen. Denn sie können kein Gebiet bauen, noch irgendwelchen Weißen die Freiheiten nehmen und schlagen.

❺ ist ein sehr guter Zug. Schwarz schließt die Lücke zwischen Ecke und Mitte. Damit ist das Mittelspiel beendet und es werden die Ränder der Gebiete abgesteckt.

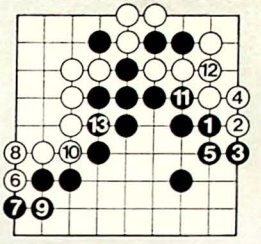


Abbildung 5
Weiß spielt alle seine Vorhände. ⑩ ist einen Punkt wert.

Käme Schwarz zu diesem Zug, müßte Weiß noch einmal in sein Gebiet setzen, um die Steine ⑥⑧○ zu sichern. ⓫ zeigt nochmal den Fehler von Weiß ④ in Abb. 4. Hätte er damals geschlagen, ständen die beiden Steine jetzt nicht im Atari und müßten angebunden werden. Mit ⓭ ist die Partie beendet.

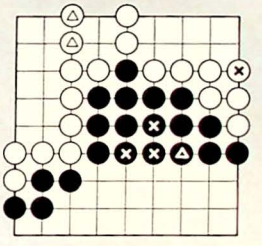
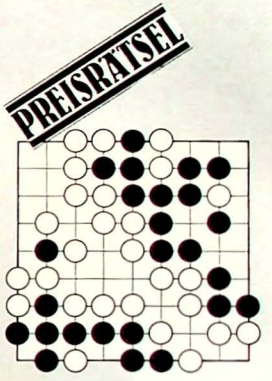


Abbildung 6
Am Ende des Spiels werden zuerst einmal alle quasi Gefangenen vom Brett genommen und zu den Gefangenen gelegt. Man zählt nun die Gebietspunkte und addiert die Gefangenen hinzu. Für Weiß wären das 21 Gebietspunkte und 3 Gefangene = 24 Punkte. Für Schwarz 25 Gebietspunkte und ein Gefangener aus Abb. 2 = 26 Punkte. Schwarz gewinnt mit 2 Punkten.
Bei vielen Gefangenen und verwinkelten Gebieten kann dies etwas lästig sein.

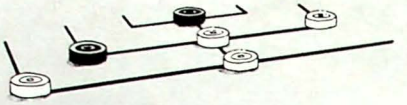
Abb. 6 zeigt das bei Go-Spielern übliche Verfahren. Die Gefangenen werden in das gegnerische Gebiet gesetzt und vermindern es.

Nach dem Partieende ist es auch nicht mehr wichtig, wo ein Stein im Gebiet steht. Man verschiebt nun Steine, um leicht zählbare Rechtecke und 10er Päckchen zu erhalten. × sind die Gefangenen, △ wurden verschoben.
Schwarzes Gebiet 22 Punkte, weißes 20 Punkte. Schwarz gewinnt mit 2 Punkten.



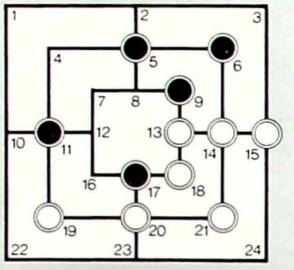
Während der Partie gab es keine Gefangenen. Wer hat gewonnen und mit wieviel Punkten?

Mühle



Keine Angst vor Gegners Mühlen

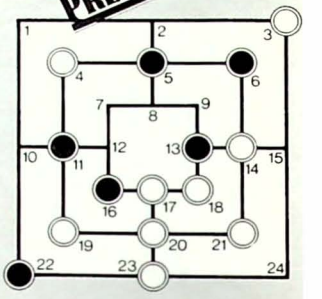
Die folgende Partie ist ein gutes Beispiel dafür, daß man nicht mit aller Gewalt Mühlen bauen darf. Weiß kann seine Mühlen erzwingen, aber dies bekommt ihm gar nicht. Schwarz muß nur aufpassen, daß die entstehenden Mühlen von ihm blockiert werden können, und daß Weiß eine enge, konzentrierte Stellung bekommt. Weiß baut seine Mühlen nach dem Übereckprinzip.



Die Abbildung zeigt die Stellung nach dem siebten Setzen. Weiß hat nun zwar zwei Mühlen, doch mit welchen Steinen kann er noch ziehen? Er muß ja auch noch die schwarze Mühle verhindern. Schwarz hat ihn fast vollkommen eingeschlossen und im inneren und äußeren Ring viele Möglichkeiten eine Mühle aufzubauen.

Was Weiß nun auch spielt, der Stein 17 wird seinen Weg zur Mühle 7–8–9 machen und Schwarz gewinnt.

PREISRÄTSEL



Wohin muß Schwarz seinen letzten Stein setzen?

Von der Altstadt bis zum Zoo.

Bauernhof mit Scheune, Best.-Nr. 431 4273

Afrika-Dorf, Best.-Nr. 431 4260

Großer Bauernhof, Best.-Nr. 431 4272

Gasthaus mit Laubbaum, Best.-Nr. 431 4274

Circus-Kinderland, Best.-Nr. 431 4261

Baudorf mit Erfinderbahn, Best.-Nr. 414 4270

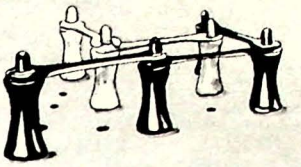
Wildpark, Best.-Nr. 431 4257

Kleine Welt, Best.-Nr. 414 5160

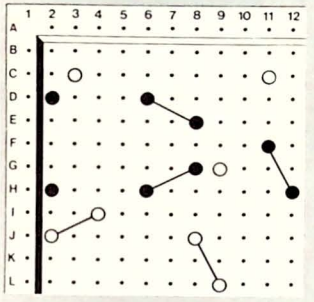
Tierpark, Best.-Nr. 431 4258

Heinz H. LORENZ · Holz- und Kunststoff GmbH · 8192 Geretsried 1

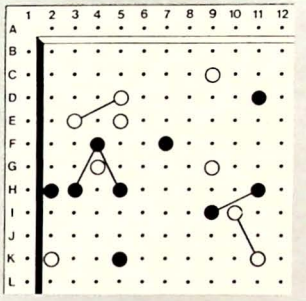
Twixt



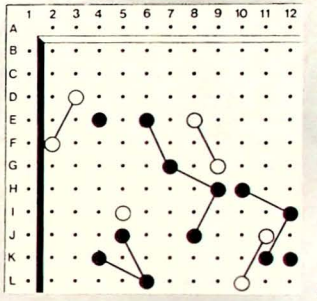
Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. H18); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei der einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R 7––), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.



Aufg. 1



Aufg. 2



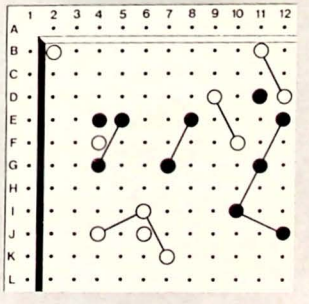
Aufg. 3

Twixt in Essen

Bei den sehr geglückten Essener Spielertagen, wo auch *Twixt* von morgens bis abends gespielt wurde, manchmal gleichzeitig auf 8 Tischen, habe ich viele *Spielbox-Twixtler* kennengelernt, darunter auch einige der stärksten. Mit ihnen wurde ein kleines Turnier improvisiert. Nun die Frage: Sollen wir für das nächste Jahr in Essen eine wirkliche Deutsche *Twixt*-Meisterschaft planen? Die Leser mögen ihre Meinungen und Vorschläge geben. Das kleine Turnier hat jedenfalls Horst Wiltmann vor Klaus Hussmanns und Andreas Lingen gewonnen, und mich haben alle drei elegant und souverän geschlagen! Dazu eine kleine Korrektur zur letzten *SpielBox*. Ich wurde mißverstanden, denn ich kann nicht gesagt haben, daß ich nie zuvor beim *Twixt* verloren hatte. Ich verliere immer, wenn der Gegner besser spielt . . .

Die 3 Aufgaben sind diesmal verhältnismäßig schwer. Die meisten Leser werden 10 oder mehr Minuten für die Lösungen brauchen. In allen Weiß am Zug. Und hier ein Tip für Neulinge und noch unerfahrene Spieler: Sucht in allen Aufgaben immer den Schlüsselpunkt – ein erreichbarer Punkt, aus dem dann 2 Doppelverbindungen in verschiedene Richtungen möglich sind, die Schwarz nicht gleichzeitig verteidigen kann. Lösungen auf Seite 72.

PREISRÄTSEL



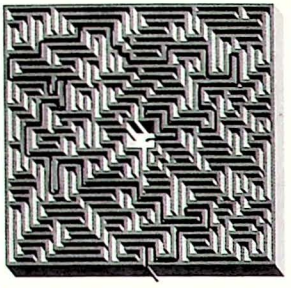
Die Preisaufgabe ist diesmal wieder eine hübsche Idee von Reinhard Ort. Weiß am Zug. Bitte schicken Sie Ihre Lösungen mit dem Kennwort *Vertwixt* an *Spielbox* PF 200910, 5300 Bonn 2. Fünf signierte Spiele werden wieder unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost. *Einsendeschluß ist 25. 2. 1985!* Den Sonderpreis für die schönste eingesandte Aufgabe 1984 erhält Andreas Kleinhans aus Stuttgart. (Preisaufgabe in S-2/84). Der Preis ist der Original-Prototyp eines Spiels. (Hoffentlich gefällt es ihm.) Und natürlich erhält auch dieses Jahr die beste Leser-Aufgabe einen Sonderpreis: Also bitte konstruiert schöne und witzige Twixt-Aufgaben!

Ihr

L Ö S U N G E N

Tribar
4 und 12 sind gleich

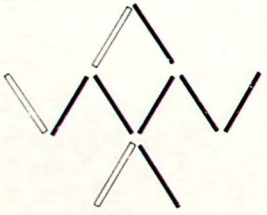
Labyrinth



Dreieckenkette
Das große rote Dreieck.

Kreissektor
In den gegenüberliegenden Sektoren steht das Doppelte bzw. die Hälfte. Also 32.

Krebs



Schneller Handel
Der Hund kostet 105 Dollar, das Geschirr 5.

Solitaire
z. B. 1.) E 4 – G 4
2.) C 4 – E 4
3.) D 2 – D 4 – F 4
4.) D 6 – D 4
5.) G 4 – E 4 – C 4
6.) B 4 – D 4

Falten
5 mal.

Denkspiele auf dem Schachbrett

1. Der Turm auf a2 wird durch einen Läufer ersetzt. Die Damen werden auf die Felder c5, d3, e4 und h8 umgestellt. Wieder ist jedes Feld entweder besetzt oder es wird beherrscht.

2. Die einzig bekannte Stellung, wie man vier Damen und einen Springer so aufstellt, daß jedes Feld entweder besetzt ist oder beherrscht wird, ist folgende: Springer auf c1, Damen auf d6, e4, f5 und g7.

3. Der Läufer kann mit minimal 17 Zügen alle weißen Felder besuchen: h1 – d5 – a2 – b1 – h7 – g8 – e6 – h3 – f1 – a6 – c8 – d7 – e8 – h5 – d1 – a4 – c6 – a8.

4. Die Damenwanderung führt mit folgenden 14 Zügen über alle 64 Felder: h1 – h8 – c3 – g3 – b8 – b4 – f8 – c8 – g4 – g8 – a2 – g2 – a8 – a1 – h1.

Twixt
Aufgabe 1.
1. El0––!, 2. Hl0 (gezwungen), 3. G5–!!
Danach entweder E4–– oder F7––.

Aufgabe 2.
1. I3––, 2. Gl– (er muß gegen G2–– verteidigen), 3. H7–! Danach entweder I5–– oder J8––. (Falsch wäre aber sofort 1. H7– gewesen, wegen 2. (F4–H5)G5––!)

Aufgabe 3.
1. K9–!! Droht entweder I10–– oder J7––, wonach man dann mit F2 verbinden kann.

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel im Heft 4/84

Zahlwortpackung
Je ein Paket mit wertvollen Spielebüchern haben gewonnen:

W. Kiemann, 1000 Berlin 36,

Z	W	A	N	Z	I	G						Z
W				W					F			E
Ö				E	I	N	S		Ü			H
L				I			I		N	E	U	N
F			A				E	L	F			
	S	E	C	H	S		B			D		V
	E		H		I		E		D	R	E	I
A	C	H	T	Z	E	H	N			E		E
	H				B				V	I	E	R
	Z				Z					Z		Z
N	E	U	N	Z	E	H	N			E		E
	H				H					H		H
	N		F	Ü	N	F	Z	E	H	N		N

Markus Kohnen, 2990 Papenburg 1,

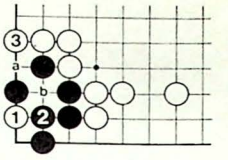
Z	W	E	I		D	R	E	I	Z	E	H	N
W					R				E			E
A	C	H	T	Z	E	H	N		H			U
N					I		E	I	N	S		N
Z	W	Ö	L	F			U			I		
I					F	Ü	N	F		E	L	F
G							Z			B		Ü
			A		V	I	E	R	Z	E	H	N
	S		C		I		H			N		F
S	E	C	H	Z	E	H	N					Z
	C		T		R							E
	H											H
	S	I	E	B	Z	E	H	N				N

Dr. Michael Beuer, 8602 Pödelsdorf.

		D	R	E	I		Z	W	Ö	L	F	
		R					W				Ü	
S	I	E	B	E	N		E		F	Ü	N	F
		I		L			I				F	
		Z		F							Z	
V	I	E	R				A				E	
I		H			S	E	C	H	Z	E	H	N
E	I	N	S		E		H		W		N	
R				A	C	H	T		A			
Z	E	H	N		H		Z		N			
E			E		S	I	E	B	Z	E	H	N
H			U				H		I			
N	E	U	N	Z	E	H	N		G			

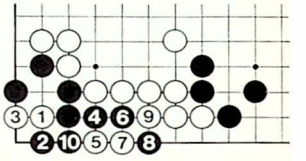
Go

Problem 1



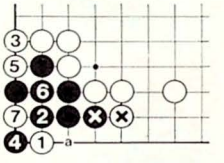
Mit ① tötet Weiß Schwarz. Nach ③ kann Schwarz nicht auf a setzen, Weiß b, und schlägt er ①, Weiß a.

Problem 2



⑪ auf ⑦
Nach ❻ kommt die Überraschung für Schwarz. Weiß spielt ⑤ auf der 1. Linie. Da Schwarz mit ⑩ nur zwei Steine schlagen kann, ist Weiß in der Lage, mit ⑪ das zweite Auge zu verhindern.

Problem 3



Ko über die Ecke
Weiß greift mit ① an. Es wird wie in Abb. 8 in SpielBox 4/84 weitergespielt. Nach ⑦ wird klar, weshalb der Austausch ❻⊗ schlecht ist. Schwarz kann nicht mehr auf a spielen. Er kann nun nur über Ko zum Leben kommen.

Buchstabenlösung

Problem 1
1. D 2 2. B 1 (waren vorgegeben)
3. A 2 usw.

Problem 2
1. B 2 2. B 1
3. A 2 4. D 2
5. D 1 usw.

Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint in der argo Verlag und Werbe GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, Telefon (0228) 82005-0, Telex 885603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Redaktion: Helmut Steuer.
Gesamtgestaltung: Konrad Boch.
Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann.
Verantwortlich: Manfred Köhn.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbuch, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.

Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

Erscheinungsweise: zweimonatlich.
Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 33,60 (sechs Hefte) einschl. 7% MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 31,40 zuzüglich Porto DM 9,–. Luftpostgebühr wird gesondert berechnet; Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1. 1983.
Satz: Schäper GmbH, Bonn.
Druck: Wullenwever-Druck Heine KG, Lübeck.
Druckauflage I. Quartal 1985: 40000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 F

Die nächste SpielBox erscheint am 1. April 1985

L Ö S U N G E N

Problem 3
1. B 1 2. B 2
3. A 5 4. A 1
5. A 4 6. B 3
7. A 2

Je DM 75,— haben gewonnen:

Adolf Schulz
Angoulemeplatz 1A, 3200 Hildesheim

Wilfried Höbel
Falkenstr. 11, CH-8200 Schaffhausen

Martin Gäßler
Kirchstr. 18, 7630 Lahr 11

Mühle

Weiß	Schwarz
IX 7	10
1. 5–2	8–5
2. 2–3	14–21 schlägt 11 (Zwickmühle)
3. 4–11	21–14
4. 3–15 droht Mühle 13–14–15 oder blockiert 19–20–21	5–8 Zwischenzugs um die Drohung durch Zugzwang zu beseitigen
5. 6–5 oder 15–24 od. 3	14–21 schlägt 11 Zwickmühle wieder offen

Schwarz gewinnt nun ohne Schwierigkeiten. Er schlägt die letzten beweglichen Steine und klemmt den Rest ein.

Weiß	Schwarz
IX 21	1 droht Mühle 2–5–8 oder 10–11–12
1. 11–10	19–11
2. 5–2	8–5
3. 2–3	1–2
4. 3–15	12–7 (falsch 9–8; Weiß kann dann seine Mühle öffnen)

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

	Verpackung						Regeln						Material						Idee/Reiz						Gesamturteil					
	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand
Dr. Futsch	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	5	5	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
Heimlich & Co.	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	6	6	5	6	5	6	5	5	6	4	4	4	6	4	4
Kippling	6	5	5	5	4	5	5	6	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	4	6	5	5	6	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5
Palaver	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4
Pente	6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	–	5	5	6	6	5	6	5	5	6	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4
Scorpion	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3
Tiere des Waldes	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5

5a. 16–12 a) 7–8 schlägt 12
b. beliebig b) 11–12

Schwarz hat eine freie Mühle und gewinnt.

Je ein Paket mit Spielebüchern haben gewonnen:

Wolfgang Ditt
Meißener Str. 18, 2800 Bremen 1

Hans K. Hofstetter
Pötschener Str. 25, 8035 Gauting

Peter Röhrkasten
Albert-Schweitzer-Str. 13, 7311 Hochdorf

Twixt

Ja, aufgeben war richtig. Schwarz gewinnt sofort, weil Weiß E19– – verhindern muß, wonach Schwarz J20!! spielt (droht gleichzeitig I19– – und K19– –). Mehrere Leser kannten diese Partie schon und konnten deshalb nicht mitmachen. Nur sechs richtige Lösungen gingen ein. Für alle gibt es ein von Alex Randolph signiertes Spiel:

Dr. Michael Beuer,
8602 Pödelsdorf

W. Kiemann, Forsterstr. 56
1000 Berlin 36

H. Simoni, Cumberlandstr. 83 1/3
A-1120 Wien

C. Becker, Einighauser Ring 2
4994 Pr. Oldendorf

W. Lorek, Im Hausgarten 35
7800 Freiburg 1 Br. 34

R. Knickmeier, Am Westerbach 18
4983 Kirchlengern 3

Quibbix

Die fünf Gewinner des Quibbix-Preisrätsels:

Joachim Graf
St. Bonifatiusstr. 3, 8000 München 90

Reiner Grandt
Bahnhofstr. 22, 6293 Löhnberg

Dirk Linster
Reppersbergstr. 47, 6600 Saarbrücken

Esther Fräßle
Talsh 67, 7253 Renningen 2

Stefan Titze
Fliederstr. 15, 8034 Germering

Jeder Gewinner erhält ein wertvolles Quibbix-Originalspiel mit Holzsteinen. Wir gratulieren herzlich.

Würfel + Co.

Die „Zeitschrift für Spieler" erscheint 4mal jährlich. Jedes Heft mit Schwerpunktthema (zuletzt: Wortspiele/9 erstmals veröffentlichte Amateurspiele/ABRA-Spiele aus Dänemark), einer z. T. exklusiven Spielbeilage zum Herausnehmen (u. a. von A. Randolph, R. Wittig, K. Kramer, T. Werneck) sowie dem Aktuellsten über Spiele, Computerspiele, Spielebücher.
Abo für 4 Hefte:
DM 20,– (Scheck!).
Probeheft:
DM 3,– in Briefmarken.

Helge Andersen
Zur Quelle 9
D-2390 Jarplund

Die Pöppel-Revue spielt mit

Deutschlands bekannteste Amateur-Zeitschrift für Spieler informiert fünfmal im Jahr über Brett-, Karten-, Gesellschafts- und andere Spiele. Auch ausländische Spiele werden ausführlich vorgestellt. Dazu gibt's Spieltips, Varianten, Veranstaltungshinweise, Spielerkontakte und vieles mehr. Ein Jahres-Abo kostet 15 DM. Wenn Sie dieses „Fachblatt für Spieler" kennenlernen möchten, schicken Sie uns bitte 3,– DM in Briefmarken. Wir senden Ihnen dafür die neueste Ausgabe.

Knut-Michael Wolf
Schäferkampsweg 27
2359 Henstedt-Ulzburg 3

Mehr als 1000 alte und moderne SPIELKARTEN

für Sammler und Spieler. Verkaufskatalog VII, mit Literatur für ernsthafte Interessenten ab sofort gegen Überweisung von DM 10,– auf unser Postscheck-Konto Mchn. 555 28-800 erhältlich.

ANKAUF — VERKAUF
BERATUNG — SCHÄTZUNG

Münzgalerie München
JOKER KG Abt. B
Stiglmaierplatz 2
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 23 36 60

Spiel Box Kontakt

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis: Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Coupon Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige

_____ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM _____

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) _____

Gesamtpreis DM _____

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name _____

Anschrift _____

Unterschrift _____

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: **argo**, Verlag und Werbe GmbH, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2

Die Spielwiese

Unser junges Postspielamateur-Magazin bietet dem PBM-Freund viele interessante Möglichkeiten, sein Hobby auszuleben: u. a. United, Arena, Executive Decision, Dampfroß, Acquire, Jockey, Sleuth, Diplomacy. Probeexemplar (2 DM) oder Info (gratis) bei:

A. Kakuschke, Am Löken 79
4030 Ratingen 4

Helge Andersen: Vermurkste Spiele

...der verspielten Murks!
Ein neues Spielebuch mit 5 Taktik- und Geschicklichkeitsspielen von Helge Andersen zum Sofortspielen auf 10 und mehr DIN-A4-Spielplänen je Spiel. Ca. 90 Seiten.
Bestellungen nur gegen Scheck oder Briefmarken in Höhe von DM 10,80 (incl. Versand) an:

Helge Andersen, Zur Quelle 9,
D-2390 Jarplund

Endspiel

Die 2. Deutschen Spielertage in Essen waren kaum vorbei, da begann schon wieder die Planung für die dritte Veranstaltung. Pressemitteilungen, Anmeldungen, Anfragen – viel Arbeit für Verlagsleiter *Merz*, der sich auch wieder um das dritte Treffen in Essen kümmert.

*

Das Lachen ist dem zuständigen *SpielBox*-Redakteur auf seinem Heimflug von Bonn nach Hamburg kräftig vergangen. Nachdem die Arbeiten am vorliegenden Heft ohne größere Probleme und hoffentlich ohne Fehler beendet waren, wollte er sich auf dem Rückflug die Zeit mit einem neuen Comic-Spielebuch vertreiben. Nachdem aber das Buch mehrfach von den Sitznachbarn entliehen wurde, beschloß er, lieber ein Erholungsschläfchen einzulegen. Doch auch hierbei keine Ruhe: Starke Turbulenzen machten jedes Nickerchen unmöglich und veranlaßten den Flugkapitän sogar, die Route zu ändern. Mit Verspätung dann doch noch angekommen, war das Spielebüchlein verschwunden! So schlecht kann es wohl nicht gewesen sein!

*

Ein Hilferuf erreichte uns aus der Nähe von Augsburg. Ein *Spielbox*-Abonnent hatte zu Weihnachten gleich dreimal das Spiel des Jahres Dampfroß geschenkt bekommen. Er wollte es bei uns tauschen! Das geht leider nicht, einen Tip haben wir dennoch parat: Um solche Bescherungen in Zukunft zu vermeiden, sollte man allen Verwandten ein *SpielBox*-Abonnement schenken. Hier finden sie viele neue und auch ungewöhnliche Spielideen!

*

Leider dauerten die Recherchen für den eigentlich für diese Ausgabe angekündigten Bericht über ein sehr altes Fußball-Brettspiel länger als geplant. Wenn alles gutgeht, erscheint der Artikel im nächsten Heft.

*

SpielBox-Autoren sind kreative Menschen! Neue Bücher wurden vorgelegt von *Karl-Heinz Koch*, *Helge Andersen* und *Jürgen Franke*. Es gibt jetzt wohl mittlerweile keinen einzigen *SpielBox*-Autoren mehr, der nicht schon durch ein Spiel, ein Buch oder eine andere Publikation hervorgetreten ist.

*

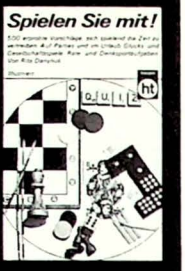
Das von der *SpielBox* herausgegebene Taschenbuch *Spiel '85* hat sich zu einem Verkaufsschlager entwickelt. Kurz nach der Vorstellung des Büchleins, das alles Wissenswerte aus der Spieleszene enthält, war die erste Auflage so gut wie ausverkauft!

*

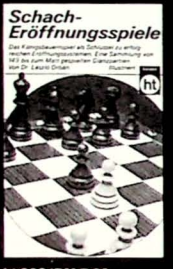
Spielideen

Humboldt-Taschenbücher: Spiele · Rätsel · Tests

ht 199/DM 6,80
Regeln und Spieltechnik für die bekanntesten Kartenspiele. Vom Skat über Patiencen bis zum Glücksspiel und zur Kartenzauberei.



ht 190/DM 6,80
Glücks- und Gesellschaftsspiele, Rate- und Denksportaufgaben. 500 erprobte Vorschläge, sich spielend die Zeit zu vertreiben.



ht 386/DM 7,80
Das Königsbauernspiel als Schlüssel zu erfolgreichen Eröffnungssystemen. Eine Sammlung von 148 bis zum Matt gespielten Glanzpartien.

ht 263/DM 8,80
Das moderne Rätsellexikon von A-Z. 25000 Wörter und Begriffe, nach denen in Rätseln aller Art immer wieder gefragt wird.

ht 23/DM 5,80
Weit über 3000 Fragen mit den richtigen Antworten, nach Wissensgebieten geordnet. Eine ergiebige Quelle für unterhaltsame Ratespiele.

ht 443/DM 6,80
Amüsante Knobeleien, Denktraining, Selbstkontrolle durch mathematische Fragestellungen, Lösungsmöglichkeiten.

Kostenlos! Das neue Verlagsverzeichnis mit über 280 Titeln aus den Themengruppen Freizeit, Ratgeber, Kochen, Sport, Sprachen und Information. Überall, wo es Bücher gibt!

humboldt ht

Humboldt Taschenbuchverlag München

Wenn dieses Heft erscheint, hat gerade die Nürnberger Spielwarenmesse, die größte Messe ihrer Art in der Welt, begonnen. Auch die *SpielBox* ist mit einem Stand in Nürnberg vertreten. Wer auf die Nürnberger Spielwarenmesse kommt, findet uns übrigens auf dem Stand M 5 – F – 22/E 1. Das klingt kompliziert, ist es aber hoffentlich nicht. Wir kennen die Halle selber noch nicht, da sie völlig neu ist.
Nicht zu vergessen der *SpielBox*-Empfang in Nürnberg, auf dem die Autoren sich einmal persönlich mit ihren Kollegen unterhalten und Erfahrungen austauschen können.

*

Roberto Talotta und *Peter R. Bitterli* zeichnen für die Berichterstattung aus Österreich und der Schweiz verantwortlich. In Zukunft werden wir in jedem Heft über Neuigkeiten aus den beiden Nachbarländern berichten.

*

Auch der neue Wettbewerb *Erfinden Sie ein Spiel* hat bereits Leser auf den Plan gerufen! Bei der *SpielBox*-Redaktion gingen die ersten neuentwickelten Spiele ein. Für die Jury, die über Sieg und Niederlage zu entscheiden hat, ist das natürlich erfreulich, da sie so mehr Zeit zum Testen besitzt.

*

Der unmittelbare Kontakt zum Verbraucher bringt für Spielehersteller unvermutete Erkenntnisse und macht zuweilen auch Mut. So schreibt Frau Herfurth von Heinrich Schwarz u. Co. in Nürnberg der *SpielBox*: „Sie sehen also, daß wir mit einem völlig neuen Programm auf die Spielwarenmesse gehen, wobei uns weitgehend die Deutschen Spielertage in Essen angeregt haben. Wir haben dort sehr viele Gespräche geführt, aus denen klar ersichtlich war, daß das Interesse am Spiel sehr groß ist, daß lediglich die hohen Verkaufspreise die Leute hindern, sich Spiele zu kaufen." Das neue Programm von Heinrich Schwarz u. Co. besteht folgerichtig in Minipreis-Spielen zu DM 4,95, in denen Klassiker wie Halma, Mühle oder Würfelspiele enthalten sind, aber auch neue Quiz-, Beschäftigungs- und Solitärspiele. Die Handelsnamen: Picco-Pack und Picco-Quiz.

*

Eine Meldung erreichte uns noch knapp vor endgültigem Redaktionsschluß: Der Carrom-Club Rottweil veranstaltet am 27./28. April 1985 die 2. Internationalen und Deutschen Carrom-Meisterschaften. Wer Interesse hat und teilnehmen möchte, kann seine Anfrage unter Beilage von DM 4,– in Briefmarken richten an: Carrom-Club Rottweil, c/o Harry Darnhofer, Brauereigaststätte Pflug, Tuttlinger Str. 26, 7210 Rottweil.
(Die sollen spielen und nicht trinken!)

*

Zum Schluß noch ein Blick in das nächste Heft: Geplant sind u. a. Beiträge zu Volkshochschul-Spielkursen, Schachvarianten, ein Portrait der Firma F. X. Schmidt, ein Messebericht und, und, und . . .

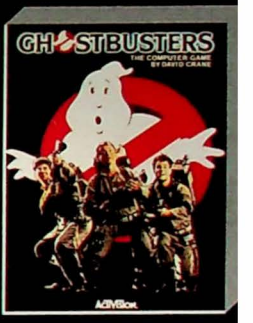
HSt

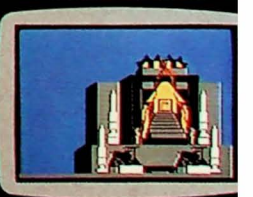
GHOSTBUSTERS

DIE GEISTERJÄGER

Das Computerspiel

Die Welt steht Kopf! Das GHOSTBUSTERS-Fieber ist ausgebrochen! Die neueste Gespensterkomödie aus Hollywood gibt es jetzt auch als Computerspiel für Ihren Commodore 64. Nehmen Sie teil an dem unglaublichen Gespenstertreiben von New York und verhindern Sie , daß der jüngste Tag über die Welt hereinbricht. Wie? Ganz einfach! Mit dem Geisterprogramm von ACTIVISION können Sie zum Gespensterjäger werden und dem Spuk ein Ende bereiten. David Crane ist die Umsetzung vom Film zum Computerspiel hervorragend gelungen. 10 verschiedene Bildschirmsituationen in einer Topgraphik und die Computerversion der aktuellen Titelmusik des Films werden Sie ständig begleiten und dafür sorgen, daß Sie so schnell keine weichen Knie kriegen. Übrigens: Bis jetzt ist noch kein Geisterjäger vom Himmel gefallen. Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall viel Glück!



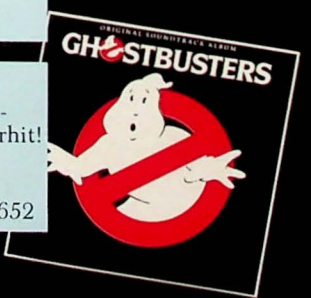


Für Commodore 64. Mitte Dezember auch lieferbar für MSX und Sinclair. Atari-Version Anfang 1985.

ACTIVISION
HOMECOMPUTER-SOFTWARE

Der Film!
Ab 25. Januar überall in unseren Kinos!

Der Soundtrack!
Natürlich mit dem gleichnamigen Ray Parker Jr.-Superhit!
GHOSTBUSTERS
LP 206 497-620
Chromdioxid-MC 406 497-652



ARISTA...im ARIOLA-Vertrieb

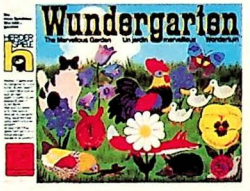
ariolasoft
Qualität ist unser Programm!

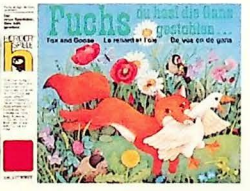
Wer hilft - gewinnt

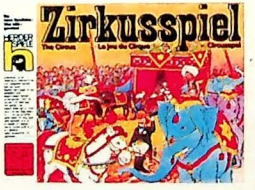
Regenbogenland, ein Spiel von Ilse Dreher-Plonka mit Grafiken von Barbara Bös. Eine lustige Jagd nach den verlorenen Farben des Regenbogens. Aufgepaßt! Der Zauberer möchte sie auch haben und gibt sie nicht wieder her!

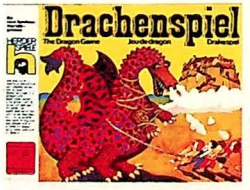
neu

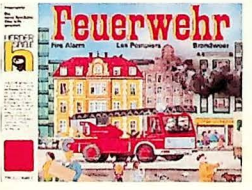
Wer hilft – gewinnt, die neue Spielidee findet immer mehr Freunde. Jedes Spiel kostet DM 29,80 (unverbindliche Preisempfehlung). Erhältlich im Fachhandel.

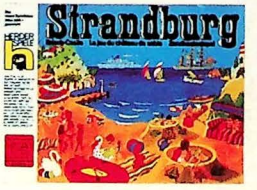


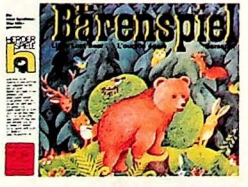


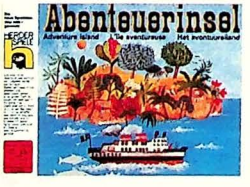


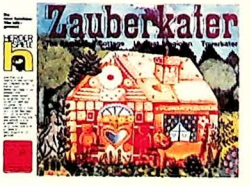












Herder-Spiele sind ausgezeichnet:

Feuerwehr wurde in die Bestenliste zum Kritikerpreis **„Spiel des Jahres 1984"** aufgenommen, das **Bärenspiel** wurde aufgenommen in die Bestenliste zum Kritikerpreis **„Spiel des Jahres 1983".**

Bärenspiel, Drachenspiel, Strandburg, Zauberkater und **Fuchs, du hast die Gans gestohlen . . .** erhielten die bekannte Auszeichnung **„spiel gut"** vom Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.

HERDER® SPIELE

Verlag Herder Freiburg · Basel · Wien

RENDEZVOUS

Ein Spiel für 3 bis 6 Personen von Andreas Martens

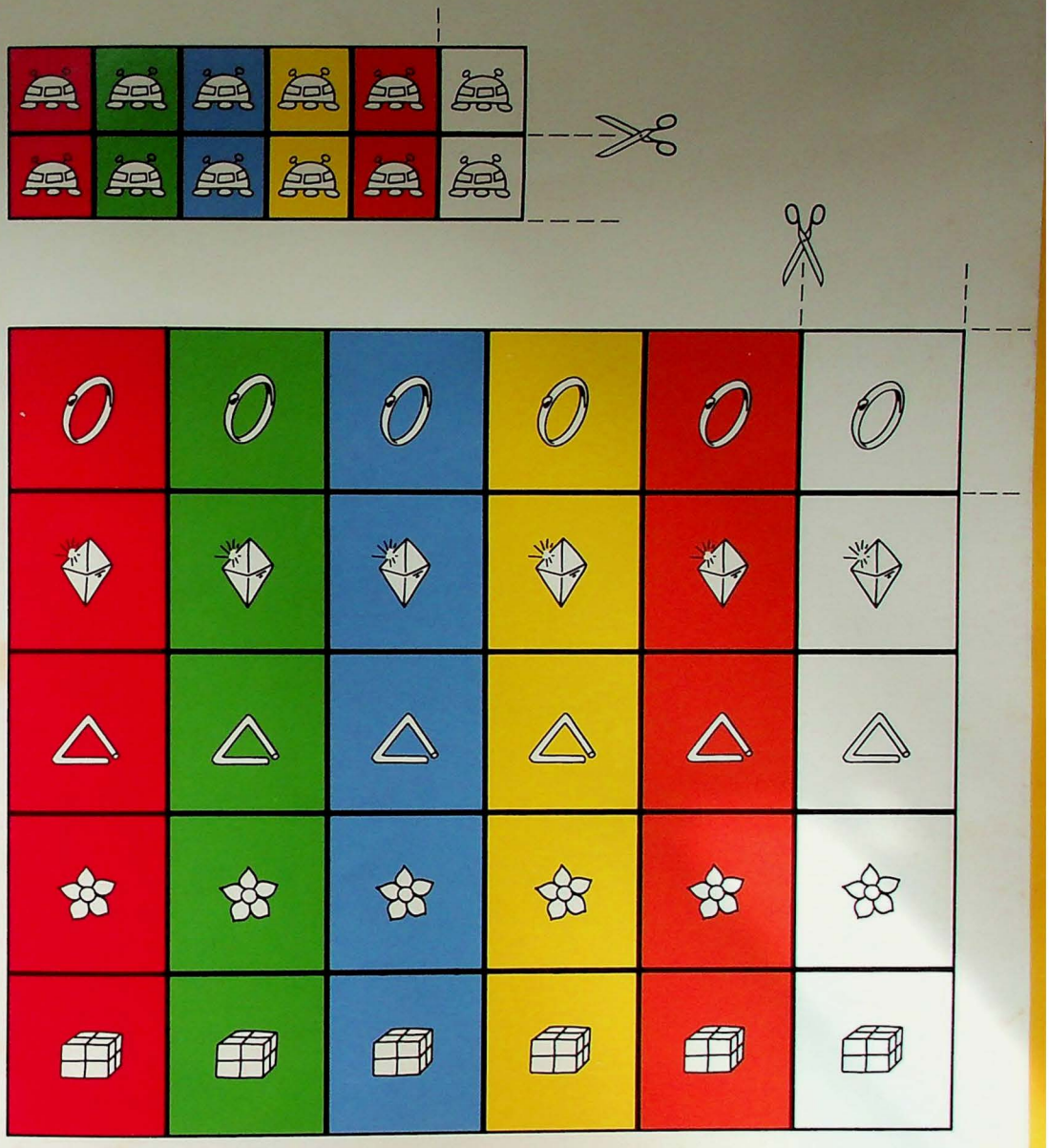
Im letzten Heft wurde der Gewinner des *SpielBox*-Autorenwettbewerbs „Erfinden Sie ein Spiel" veröffentlicht. In diesem Heft gibt's einen kleinen Nachschlag. Die Jury war von einem zweiten Spiel nämlich so begeistert, daß sie es ebenfalls zur Veröffentlichung vorschlug. Von der Spielart her ist Rendezvous ein völlig anderes Spiel als das im letzten Heft abgedruckte *Radar-Flop*, so daß Sie, liebe *SpielBox*-Leser, nicht zu befürchten brauchen, hier nur eine Variante des alten Themas präsentiert zu bekommen.

Gibt es intelligente Wesen im All? Über diese Frage ist schon viel diskutiert worden. Aber haben Sie sich schon einmal Gedanken darüber gemacht, wie man diese fremden Wesen begrüßt? *Andreas Martens* hat dieses Problem zum Thema seines Spiels gemacht. Rendezvous ist ein Deduktionsspiel wie Sleuth oder Cluedo, doch die richtige Lösung zu finden, ist viel schwieriger.

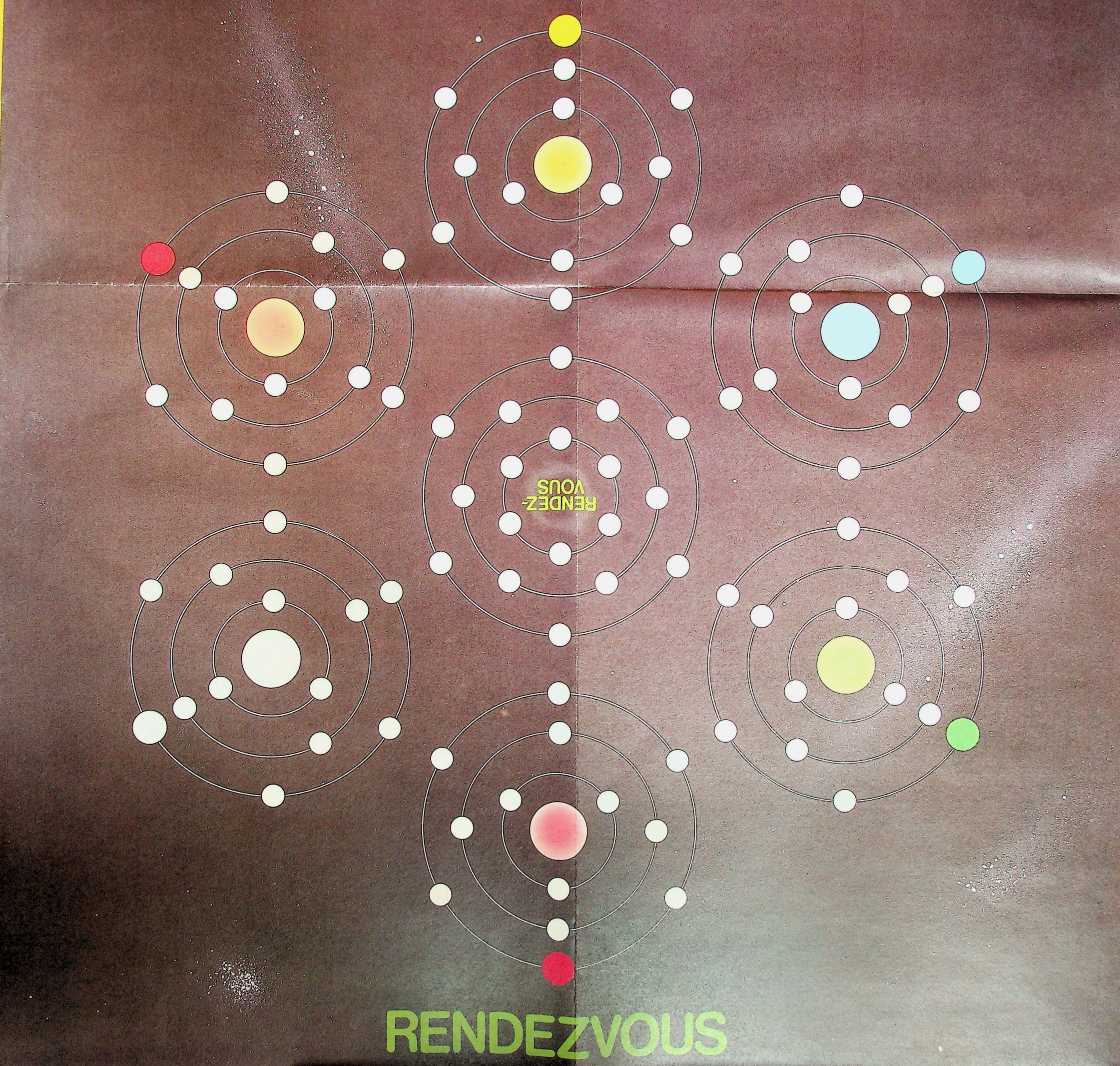
Viel Spaß bei Ihren „Begegnungen der dritten Art"!

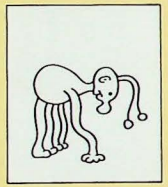
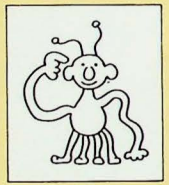
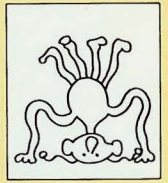
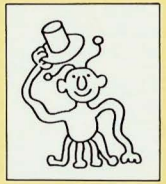
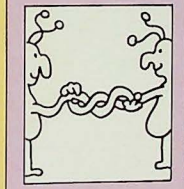
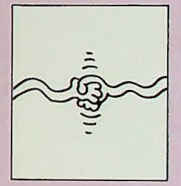
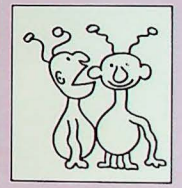
Knut-Michael Wolf

Spiel Box
Das exklusive Spiel von uns für Sie



Spielmaterial


RENDEZ-
VOUS
RENDEZVOUS

Ve 1	Vo 1	Fü 1	Ko 1	Hu 1	Fl 1	Te 2	Um 2	Sc 2	Hä 2	Oh 2	Na 2
											
Verbeugung	Vogel zeigen	Fühler verknoten	Kopfstand	Hut abnehmen	Flip Flop	Tentakel verschlingen	Umarmen	Schienbein treten	Hände schütteln	Ohr beißen	Nase umdrehen
GT 3	Ha 3	GA 3	Pr 3	Wg 3	GH 3	Br 4	Si 4	EG 4	EM 4	EP 4	EH 4
‚Guten Tag‘	‚Hallo‘	‚Guten Appetit‘	‚Prosit‘	‚Wie geht's‘	‚Guten Hyper-sprung‘	‚Brüderchen‘	‚Sire‘	‚Eure Galactica‘	‚Euer Merk-würden‘	‚Eure Prominenz‘	‚Euer Hochwohl-geboren‘

RENDEZVOUS

Thema des Spiels:

Rendezvous befaßt sich mit den Schwierigkeiten, die bei Begegnungen von einander völlig fremden raumfahrenden Völkern entstehen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines solchen Volkes, das von seinem Heimatplaneten aus mit zwei Raumschiffen Expeditionen ins All unternimmt. Bei Begegnungen mit anderen Raumschiffen und bei der Landung auf einem fremden Planeten werden Begrüßungsformeln und Geschenke ausgetauscht. Jedes Volk hat seine eigene Begrüßungsformel, die der anderen herauszufinden ist das Ziel des Spiels.

Spielmaterial:

1 Spielplan
6 x 2 Raumschiffe
6 x 5 Geschenke (Ring, Edelstein, Triangel, Blume, Päckchen)
4 x 6 Karten mit Begrüßungselementen
1 Protokoll

Bevor Sie das erste Mal spielen, müssen Sie das Spielmaterial auseinanderschneiden. Kleben Sie es auf Karton, damit es länger hält. Das gilt besonders für die Geschenke und die Karten. Anstelle der Raumschiffe können Sie auch gewöhnliche Pöppel als Spielsteine verwenden. Vom Protokoll machen Sie sich bitte Fotokopien, denn jeder Spieler braucht von diesem Protokoll ein Exemplar.

Die Begrüßungsformeln:

Eine Begrüßungsformel besteht aus vier Elementen, von denen jedes einer anderen Klasse angehört. Die Liste der Begrüßungselemente (Abb. 1) verrät Ihnen, welche Möglichkeiten der Begrüßung es nach Meinung des galaktischen Büros für interstellare Begegnungen gibt.

Ein Beispiel für eine vollständige Begrüßungsformel:

Hut abnehmen	(Klasse 1)
Umarmen	(Klasse 2)
Guten Tag	(Klasse 3)
Eure Galactica	(Klasse 4)

Welcher Spieler auf welche Weise begrüßt werden will, das wird vor dem Spiel mit Hilfe der 24 Karten ausgelost. Dazu werden die Karten nach Klassen getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt aus jeder Klasse eine Karte. Nicht verteilte Karten werden offen ausgelegt.

Die Geschenke:

Ein Geschenk wird nach einer Begrüßung überreicht. Zur Verfügung stehen:

Ring (R)
Edelstein (E)
Triangel (T)
Blume (B)
Päckchen (P)

Das Geschenk soll zum Ausdruck bringen, wie weit die Begrüßungsformel zutraf. Deshalb ist jedem Gegenstand ein Wert von 0, 1, 2, 3 oder 4 zugeordnet. Aber wie das so ist mit völlig unbekannten Völkern: Jeder Spieler ordnet seinen Geschenken eine eigene Wertigkeit zu, z. B. Päckchen = 0, Edelstein = 1, Triangel = 2, Ring = 3, Blume = 4. Das geschieht geheim auf dem Spielprotokoll. Es gilt also zunächst einmal herauszufinden, wie die anderen Spieler ihre Geschenke bewerten.

Das Protokoll:

Im oberen Teil wird die eigene Begrüßungsformel (als Abkürzung) notiert und außerdem der Wert der Geschenke festgehalten. In der darunter liegenden Zeile, die alle 24 Begrüßungselemente in abgekürzter Form nennt, werden die offen ausliegenden Karten – sofern es solche gibt – gestrichen, denn sie können nicht in der Hand eines anderen Spielers sein. Der Hauptteil des Protokolls dient den Aufzeichnungen über die

Abb. 1

Liste der Begrüßungselemente

Klasse	Begrüßung	Abk.
Klasse 1	Verbeugung	Ve
	Vogel zeigen	Vo
	Fühler verknoten	Fü
	Kopfstand	Ko
	Hut abnehmen	Hu
	Flip Flop	Fl
Klasse 2	Tentakel verschlingen	Te
	Umarmen	Um
	Schienbein treten	Sc
	Hände schütteln	Hä
	Ohr beißen	Oh
	Nase umdrehen	Na
Klasse 3	Guten Tag	GT
	Hallo	Ha
	Guten Appetit	GA
	Prosit	Pr
	Wie geht's	Wg
	Guten Hypersprung	GH
Klasse 4	Brüderchen	Br
	Sire	Si
	Eure Galactica	EG
	Euer Merkwürden	EM
	Eure Prominenz	EP
	Euer Hochwohlgeboren	EH

Begegnungen. Hier wird für jeden Spieler getrennt notiert, wie er begrüßt wurde und wie er geantwortet hat.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan zeigt 6 Heimatsysteme fremder Völker und ein Zentralsystem. Die Heimatsysteme sind durch eine farbige Sonne gekennzeichnet. Auf der äußeren Umlaufbahn befindet sich jeweils der (ebenfalls farbig gekennzeichnete) Heimatplanet.

Jeder Spieler wählt ein Heimatsystem und die farblich dazu passenden Raumschiffe und Geschenke. Spielen weniger als 6 Personen, sollten die Heimatsysteme möglichst gleichmäßig verteilt sein. Die Raumschiffe werden auf den Heimatplaneten gesetzt. Die Geschenke legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch. Außerdem erhält jeder ein Protokoll.

Die Begrüßungsformeln werden wie beschrieben ausgelost. Die nicht verteilten Karten werden offen ausgelegt. Jeder Spieler notiert seine Begrüßungsformel, hält die Werte seiner Geschenke fest und streicht offen ausliegende Karten aus seiner Liste der Begrüßungselemente.

Dann wird der obere Teil des Protokolls entlang der gestrichelten Linie gefaltet, so daß die Mitspieler diese Eintragungen nicht einsehen können.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, macht zunächst einen Zug mit seinen Raumschiffen. Ein Zug besteht aus höchstens vier Einzelschritten. In seinem solchen Einzelschritt bewegt sich ein Raumschiff entweder auf einer Umlaufbahn zum nächsten Feld im Uhrzeigersinn (Abb. 2). Oder es springt von einer Umlaufbahn zur nächsten, und zwar auf das direkt benachbarte Feld der nächsten Kreisbahn oder – wenn es ein solches Feld nicht gibt – auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn (Abb. 3a–c).

Die vier Einzelschritte können beliebig auf die beiden Raumschiffe verteilt werden. Man kann nach Belieben auch weniger Schritte gehen, mindestens aber einen. Außer beim Spielstart dürfen niemals zwei Raumschiffe derselben Farbe auf dem gleichen Feld stehen. Felder, auf denen sich ein fremdes Raumschiff aufhält, dürfen betreten werden, nicht aber Felder, auf denen bereits zwei Raumschiffe verschiedener Spieler ein Rendezvous haben.

Begegnungen:

Ist ein Raumschiff am Ende des Zuges mit einem fremden Raumschiff auf demselben Feld zusammengetroffen, kommt es zu einer Begegnung. Der ankommende Spieler begrüßt den anderen mit einer Begrüßungsformel.

Abb. 2

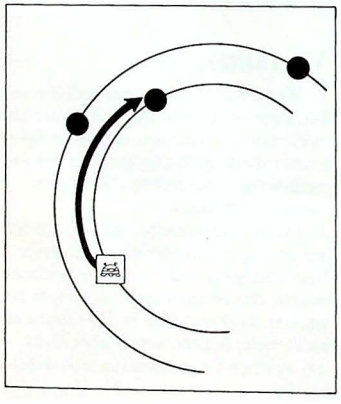
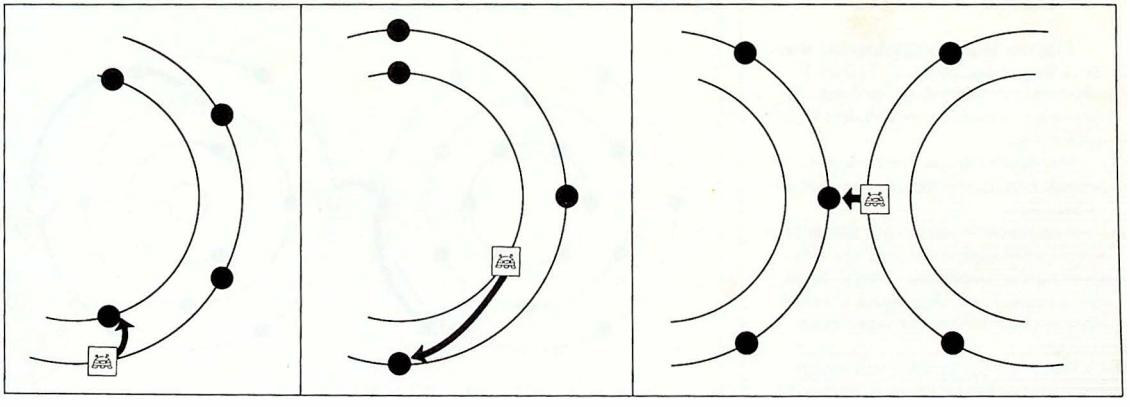


Abb. 3a–c



Protokoll

Begrüßungsformel: | | | |

------- hier falten -------

Werte der Geschenke:

0	1	2	3	4

Liste der Begrüßungselemente:

Ve Vo Fü Ko Hu Fl Te Um Sc Hä Oh Na GT Ha GA Pr Wg GH Br Si EG EM EP EH

SELBST

Begrüßung				Antwort	Wert

SPIELER:

Begrüßung				Antwort	Wert

SPIELER:

Begrüßung				Antwort	Wert

SPIELER:

Begrüßung				Antwort	Wert

SPIELER:

Begrüßung				Antwort	Wert

SPIELER:

Begrüßung				Antwort	Wert

Der andere Spieler antwortet, indem er dem ersten ein Geschenk überreicht. Dieses Geschenk muß in seinem Wert mit der Anzahl der richtig ausgesprochenen Begrüßungselemente übereinstimmen.

Beispiel:

Spieler B hört auf den Gruß

Vogel zeigen
Schienbein treten
Prosit
Euer Merkwürden

Spieler A spricht die Formel

Vogel zeigen
Umarmen
Hallo
Brüderchen

Eins der Begrüßungselemente wurde richtig ausgesprochen. Spieler B überreicht deshalb das Geschenk, für das er auf seinem Protokoll den Wert 1 notiert hat.

Hat Spieler B das passende Geschenk bereits abgegeben, so nennt er es lediglich.

Alle Spieler notieren auf ihrem Protokoll den Gruß von A und die Antwort von B. Die Spalte „Wert" kann erst ausgefüllt werden, wenn Erkenntnisse über den Wert der Geschenke vorliegen.

Wenn ein Raumschiff mit einem anderen das Feld teilt, so darf es nicht im selben Zug das Feld verlassen und erneut dorthin zurückkehren, um einen neuen Begrüßungsversuch zu unternehmen. Es darf auch nicht, falls das andere das Feld verläßt, direkt im nächsten Zug hinterher ziehen und dadurch wieder eine Begegnung herbeiführen.

Landung:

Die Landung auf einem fremden Heimatplaneten eröffnet eine neue Kommunikationsmöglichkeit. Landet ein Spieler dort, so kann er dem Besitzer ein Geschenk, das er bei einer früheren Gelegenheit von ihm erhalten hat, zurückgeben. Der Besitzer muß dafür mit einer Begrüßungsformel antworten, die dem Wert dieses Geschenkes entspricht. Dabei darf die Formel aber nicht in allen Punkten mit einer Formel übereinstimmen, mit der er früher schon einmal begrüßt worden ist (falls möglich).

Bevor ein Raumschiff ein zweites Mal auf demselben Heimatplaneten landet, muß es zuvor das Sonnensystem verlassen haben.

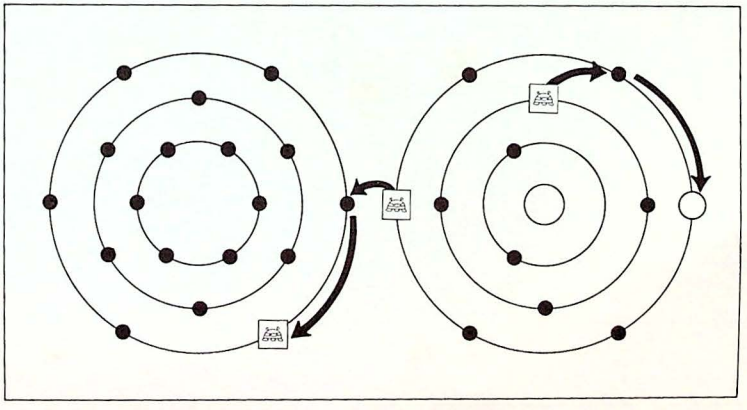
Beispiel für einen Zug

(Abb. 4):
Im linken Planetensystem begegnet Spieler A einem Raumschiff von B. Er begrüßt ihn mit Kopfstand, Ohrbeißen, Wie geht's, Eure Prominenz. Spieler B überreicht ihm dafür einen Edelstein. Das bedeutet nach B's Wertskala, daß drei Elemente richtig waren – was A aber nicht weiß.

Außerdem landet A im rechten System auf dem Heimatplaneten von C und überreicht ihm dessen Ring, den A aus einer früheren Begegnung mit C besaß. C antwortet daraufhin mit einer Begrüßungsformel, die dem Wert des Rings entspricht.

Alle Spieler notieren sich die Begrüßungsformeln und die Geschenke.

Abb. 4



Spielende:

Das Ziel des Spieles ist, die richtigen Begrüßungsformeln aller Mitspieler herauszufinden. Meint ein Spieler, daß ihm das gelungen ist, so begrüßt er jeden Mitspieler mit den richtigen Worten. Hat er richtig getippt, so hat er gewonnen. Andernfalls scheidet er aus und antwortet lediglich noch auf Begrüßungen.

Varianten:

1. Wenn Sie zu fünft oder sechst spielen, können Sie, um die Spieldauer abzukürzen, vereinbaren, daß jeder Spieler nur die Begrüßungsformeln des jeweils linken und rechten Nachbarn herausfinden muß.
2. Für Kopfzerbrecher gibt's noch folgende Regelvariante: Wer nach einer Begrüßung ein Geschenk überreichen müßte, das er nicht mehr in seinem Besitz hat, sagt nur, daß er das Geschenk nicht mehr besitzt, verrät aber nicht, um welchen Gegenstand es sich dabei handelt.